

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran PJOK, khususnya untuk memperbaiki hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament (TGT)* yang dikombinasikan dengan pendekatan taktis dalam aktivitas pembelajaran permainan bolabasket di SMA YAS Bandung terutama untuk kelas X IPS 3.

3.2. Fokus Penelitian

Merujuk pada tujuan penelitian di atas maka yang menjadi fokus kajian dalam penelitian ini adalah pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament (TGT)* yang dikombinasikan dengan pendekatan taktis dalam aktivitas pembelajaran permainan bolabasket di SMA YAS Bandung terutama untuk kelas X IPS 3.

3.3. Metode Penelitian

Sesuai dengan fokus penelitian dan tujuan penelitian di atas, maka metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Subroto (2016) mengemukakan “PTK atau *classroom action research* adalah salah satu metode penelitian ilmiah yang berbasis pada pemecahan masalah yang terjadi di dalam kelas pembelajaran.” Peneliti menggunakan metode tersebut karena peneliti berusaha memperbaiki proses maupun hasil pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Wahidmurni & Ali (2008, hlm.14) dalam Afandi (2014) bahwa “Penelitian Tindakan Kelas diartikan sebagai upaya atau tindakan yang dilakukan oleh guru atau

peneliti untuk memecahkan masalah pembelajaran melalui penelitian”

Dengan demikian metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan rangkaian tindakan atau intervensi guru dengan tujuan untuk memperbaiki atau memecahkan permasalahan yang timbul selama proses pembelajaran dan memperbaiki hasil pembelajaran.

Desain Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan Desain Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis & McTaggart. Menurut Widayanti (2008) “Keempat komponen dalam model Kemmis & McTaggart dipandang sebagai suatu siklus, dalam hal ini merupakan suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan observasi dan refleksi. Berdasarkan refleksi kemudian disusun rencana (perbaikan), tindakan dan observasi serta refleksi, demikian seterusnya.”

Berdasarkan pernyataan diatas maka banyaknya siklus tergantung pada permasalahan yang dipecahkan, dan tahap yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu terdiri dari perencanaan, tindakan observasi dan refleksi.

3.4. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 3 SMA Yayasan Atikan Sunda yang berjumlah 35 siswa, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan. Peneliti memilih kelas X IPS 3 berdasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada aktivitas permainan bolabasket adalah rendah.

3.5. Waktu dan Tempat Penelitian

3.5.1 Waktu Penelitian

Berdasarkan penelitian yang akan dilakukan, perkiraan waktu yang dibutuhkan 12 bulan, yang dimulai dan direncanakan dari bulan Juni 2017 sampai dengan bulan Mei 2018.

Isma Fadhillah, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) YANG DIKOMBINASIKAN DENGAN PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET (Studi Penelitian Tindakan Kelas di SMA YAS Bandung)

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

Berikut adalah jadwal perkiraan penelitian yang dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini:

No	Nama Kegiatan	Bulan											
		6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5
1.	Penyusunan proposal skripsi												
2.	Bimbingan proposal skripsi												
3.	Seminar proposal skripsi												
4.	Surat keputusan judul skripsi												
5.	Penulisan BAB I												
6.	Penulisan BAB II												
7.	Penulisan BAB III												
8.	Tindakan Penelitian												

Isma Fadhillah, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) YANG DIKOMBINASIKAN DENGAN PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET
(Studi Penelitian Tindakan Kelas di SMA YAS Bandung)

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

9.	Penulisan BAB IV												
10.	Penulisan BAB V												

3.5.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Yayasan Atikan Sunda (YAS) Bandung dengan pertimbangan, yaitu peneliti melaksanakan Program Pengenalan Lapangan (PPL) di sekolah tersebut dan menemukan beberapa masalah yang muncul pada pembelajaran, khususnya pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Peneliti membantu memecahkan permasalahan yang ada dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan pendekatan taktis.

3.6. Langkah-Langkah Tindakan Penelitian

3.6.1. Observasi Awal

Penelitian ini melakukan observasi awal dengan mengobservasi permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran PJOK di SMA YAS Bandung. Maksud dari observasi ini adalah untuk mengamati kegiatan pembelajaran dan menganalisis masalah-masalah yang terkait dengan fokus penelitian.

Fokus masalah yang diteliti atau diobservasi meliputi kegiatan yang dilakukan oleh guru seperti penerapan metoda, strategi, pendekatan dan model pembelajaran. Peneliti juga mengamati respon siswa terhadap tindakan

Isma Fadhillah, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) YANG DIKOMBINASIKAN DENGAN PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET
(Studi Penelitian Tindakan Kelas di SMA YAS Bandung)

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

yang diberikan oleh guru serta sarana dan prasarana yang terdapat disekolah yang dijadikan tempat penelitian.

Data-data yang terkait dengan fokus penelitian yang diamati selanjutnya dijadikan dasar-dasar pembuatan perencanaan tindakan. Dalam penelitian ini, salah satu perencanaan yang dibuat adalah membuat RPP. Sesuai dengan batasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini, maka RPP yang dibuat berorientasi pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan pendekatan taktis dalam aktivitas permainan bolabasket.

3.6.2. Perencanaan

a. Menganalisis struktur program dan silabus PJOK kelas X

- Mempelajari Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PJOK kelas X
- Mempelajari kalender akademik SMA YAS Bandung
- Dalam rangka menganalisis struktur program dan silabus PJOK kelas X, peneliti bekerja sama dengan guru PJOK di SMA YAS Bandung.

b. Membuat RPP

- Mempelajari silabus PJOK kurikulum 2013, untuk dijadikan pedoman dalam pembuatan RPP mata pelajaran PJOK dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan pendekatan taktis dalam aktivitas permainan bolabasket
- Mempelajari lampiran Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang komponen RPP. Adapun komponen dan sistematika RPP mencakup: (1) satuan pendidikan; (2) Identitas mata pelajaran;

Isma Fadhillah, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) YANG DIKOMBINASIKAN DENGAN PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET
(Studi Penelitian Tindakan Kelas di SMA YAS Bandung)

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

- (3) Kelas/semester; (4) Materi pokok; (5) Alokasi waktu; (6) Tujuan pembelajaran; (7) Kompetensi; (8) dasar Indikator pencapaian kompetensi; (9) Materi pembelajaran; (10) Metode pembelajaran; (11) Media Pembelajaran dan sumber belajar; (12) Langkah-langkah pembelajaran; (13) Penilaian hasil pembelajaran; (14) Lampiran.
- Dalam rangka pembuatan RPP dalam konteks pembelajaran PJOK, pada penelitian ini mengenai subansi yang dituliskan dalam RPP, peneliti mendiskusikan RPP dengan dosen pembimbing skripsi.
- c. Menjalin kerjasama dan kesepakatan dengan *observer*
 - Dalam penelitian ini, peneliti bekerjasama dengan Yuga Sopyan S.Pd yang bertindak sebagai *observer* yang merupakan guru PJOK di sekolah tempat dilaksanakannya penelitian. Peneliti mendiskusikan tugas-tugas pokok dengan *observer* berkaitan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan pendekatan taktis untuk membantu peneliti dalam memperoleh data penelitian
 - Karena yang diterapkan oleh peneliti adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan pendekatan taktis, maka *observer* diminta untuk mempelajari dengan seksama dan mendiskusikan jika ada hal yang tidak dimengerti terkait dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan pendekatan taktis, sehingga nanti diharapkan *observer* ketika dalam observasi dapat mengobservasi sesuai dengan konsep dan prinsip implementasi model

Isma Fadhillah, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) YANG DIKOMBINASIKAN DENGAN PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET
(Studi Penelitian Tindakan Kelas di SMA YAS Bandung)

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

pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) dan pendekatan taktis.

3.6.3. Pelaksanaan dan Observasi

Dalam tahap observasi dan pelaksanaan penelitian, peneliti dan *observer* melakukan kegiatan sebagai berikut:

- Peneliti melakukan proses pembelajaran PJOK menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan pendekatan taktis dan sudah dirancang dalam RPP.
- Peneliti mencatat permasalahan yang muncul ketika pelaksanaan pembelajaran dalam catatan lapangan.
- *Observer* bertugas mengamati proses pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan lembar observasi yang diisinya.

3.6.4. Refleksi

Dalam tahap refleksi ini, peneliti melakukan analisis data dengan melakukan kategorisasi dan penyimpulan data yang terkumpulkan dalam tahapan pengamatan. Dalam hal ini, peneliti menelaah dan mengevaluasi terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan pendekatan taktis dalam aktivitas permainan bolabasket.

3.7. Sumber dan Jenis Data Penelitian

3.7.1 Sumber Data

Isma Fadhillah, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) YANG DIKOMBINASIKAN DENGAN PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET
(Studi Penelitian Tindakan Kelas di SMA YAS Bandung)

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

Sumber data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berasal dari:

- a. Siswa
Data yang bersumber dari siswa adalah data yang berasal dari hasil pengukuran maupun pengamatan terhadap hasil belajar siswa berdasarkan aspek spiritual, afektif, kognitif, dan psikomotor.
- b. Guru
Sumber data yang diperoleh dari guru adalah fakta-fakta yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Semua fakta tersebut dicatat oleh guru dalam catatan lapangan.
- c. Observer
Sumber data yang diperoleh dari observer adalah hasil pengamatan terhadap guru (peneliti) ketika melaksanakan proses pembelajaran. Semua hasil observasi di catat oleh observer dalam lembar observasi.
- d. Dokumen
Dokumen yang dijadikan sumber data yang digunakan yaitu kurikulum, silabus, dan RPP yang dimiliki SMA YAS.

3.7.2 Jenis Data

Berdasarkan sumber data yang di perlukan, maka jenis data yang diperoleh meliputi jenis data kualitatif dan kuantitatif.

Isma Fadhillah, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) YANG DIKOMBINASIKAN DENGAN PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET (Studi Penelitian Tindakan Kelas di SMA YAS Bandung)

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

- a. Data kualitatif adalah data yang berbentuk kategori atau atribut. Semua data kualitatif bersumber dari:
 1. Dokumentasi (silabus, RPP, dan Kurikulum)
 2. Catatan Lapangan
 3. Catatan Observer
- b. Data Kuantitatif adalah data yang berbentuk bilangan. Data kuantitatif bersumber dari hasil belajar siswa.

3.8. Alat Pengumpul Data

Alat pengumpul data terdiri dari:

- a) Format Observasi, format ini digunakan untuk mengobservasi lingkungan pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran PJOK, dokumen-dokumen pembelajaran PJOK, proses pembelajaran PJOK dan respon siswa ketika pembelajaran.
- b) Catatan Lapangan, catatan lapangan digunakan untuk mencatat hal-hal yang terjadi secara faktual pada saat penelitian.
- c) Format penilaian pembelajaran, format ini digunakan untuk mengevaluasi hasil proses pembelajaran siswa melalui observasi ke lapangan. Penilaian hasil belajar mencakup aspek spiritual, afektif, kognitif, dan psikomotorik. Kemudian teknik penilaian yang digunakan adalah (1) observasi, (2) tes lisan.
 - a. Teknik penilaian aspek spiritual
Aspek spiritual yang diamati sebagai berikut:
Menunjukkan perilaku berdoa sebelum dan sesudah proses pembelajaran.
 - Teknik penilaian yang digunakan dalam penilaian aspek spiritual adalah observasi, dengan menggunakan format lembar observasi sebagai berikut:

Isma Fadhillah, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) YANG DIKOMBINASIKAN DENGAN PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET
(Studi Penelitian Tindakan Kelas di SMA YAS Bandung)

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

Tabel 3.2
Lembar Observasi Penilaian Sikap Spritual

No	Nama	Spiritual		Skor
		Indikator		
		Berdoa sebelum dan sesudah		
		P	TP	
1				
2				
Dst.				
Skor maksimal 100				

Keterangan:

1. Berikan tanda cek (✓) pada kolom yang sudah disediakan apabila siswa menunjukkan atau menampilkan sikap yang diharapkan
 2. Jika siswa menunjukkan atau menampilkan sikap yang diharapkan, maka nilainya 100, dan jika tidak menunjukkan atau menampilkan sikap yang diharapkan, maka nilainya 50. Skor maksimal yang diperoleh siswa 100.
 3. P : Pernah; TP : Tidak Pernah
- b. Teknik penilaian aspek afektif
- Aspek afektif yang diamati sebagai berikut:
- Siswa menunjukkan atau menampilkan indikator aspek psikomotorik yang terdiri dari: passing, catching, mengontrol bola, mendukung pembawa bola, dan shooting.

Isma Fadhillah, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) YANG DIKOMBINASIKAN DENGAN PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET (Studi Penelitian Tindakan Kelas di SMA YAS Bandung)

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

Teknik penilaian yang digunakan dalam penilaian aspek afektif adalah observasi, dengan menggunakan format lembar observasi sebagai berikut:

Tabel 3.3
Lembar Observasi Penilaian Aspek Afektif

No	Nama	Kerjasama		Skor
		P	TP	
1				
2				
Dst.				
Skor maksimal 100				

Keterangan:

1. Berikan tanda cek (✓) pada kolom yang sudah disediakan apabila siswa menunjukkan atau menampilkan sikap yang diharapkan
2. Jika siswa menunjukkan atau menampilkan sikap yang diharapkan, maka nilainya 100, dan jika tidak menunjukkan atau menampilkan sikap yang diharapkan, maka nilainya 50. Skor maksimal yang diperoleh siswa 100.
3. P : Pernah; TP : Tidak Pernah

Isma Fadhillah, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) YANG DIKOMBINASIKAN DENGAN PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET
(Studi Penelitian Tindakan Kelas di SMA YAS Bandung)

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

c. Teknik penilaian aspek Kognitif

Teknik yang digunakan adalah tes lisan, dengan cara bertanya langsung kepada siswa secara *random*. Pertanyaan diberikan kepada siswa secukupnya. Setiap siswa diberi pertanyaan yang berbeda. Untuk siswa yang tidak diberikan pertanyaan, maka nilainya disamakan dengan nilai rata-rata siswa yang sudah menjawab pertanyaan. Penilai aspek kognitif disesuaikan dengan pertanyaan dan deskriptor sebagai berikut:

- Pertanyaan:

Tabel 3.4
Butir Pertanyaan Aspek Kognitif

No	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Butir Soal
1.	Mempertahankan Penguasaan bola - Memahami konsep mempertahankan penguasaan bola. - Memahami beberapa keterampilan yang harus dimiliki oleh pemain/tim dalam mempertahankan penguasaan bola. - Memahami prosedur keterampilan dengan bola dalam mempertahankan penguasaan bola - Memahami prosedur	- Menjelaskan konsep penguasaan bola - Menjelaskan keterampilan yang harus dimiliki dalam penguasaan bola - Menjelaskan prosedur keterampilan dengan	1. Apa yang dimaksud dengan penguasaan bola? 2. Sebutkan 3 cara untuk menguasai bola! 3. Apa yang dimaksud dengan

Isma Fadhillah, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) YANG DIKOMBINASIKAN DENGAN PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET
(Studi Penelitian Tindakan Kelas di SMA YAS Bandung)

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

	gerak tanpa bola dalam mempertahankan penguasaan bola	bola - Menjelaskan prosedur gerak tanpa bola	mengoper bola (<i>passing</i>)? 4. Bagaimana prosedur melakukan <i>passing chest pass</i>? 5. Apa yang dimaksud dengan mendukung pembawa bola?
2.	Menyerang ke basket lawan (shoot) - Memahami konsep menyerang ke basket lawan (shooting) - Memahami beberapa keterampilan yang harus dimiliki tim/pemain untuk menyerang ke basket lawan (shooting). - Memahami prosedur keterampilan dengan bola dalam menyerang ke basket lawan	- Menjelaskan konsep menyerang ke basket lawan (shooting) - Menjelaskan cara-cara yang bisa dilakukan untuk menyerang basket lawan (shooting) - Menjelaskan prosedur cara melakukan serangan ke basket	6. Apa yang dimaksud dengan menyerang ke basket lawan (shooting)? 7. Sebutkan 3 cara untuk memasukan bola ke basket lawan (shooting)! 8. Bagaimana prosedur melakukan lay-

Isma Fadhillah, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) YANG DIKOMBINASIKAN DENGAN PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET
(Studi Penelitian Tindakan Kelas di SMA YAS Bandung)

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

	(shooting)	(shooting)	up shoot?
--	------------	------------	-----------

Deskriptor Penilaian:

Tabel 3.5
Deskriptor Penilaian Aspek Kognitif

Pertanyaan	Deskriptor Penilaian			Skor maksimal
	Deskriptor 1	Deskriptor 2	Deskriptor 3	
1	Lama waktu dan jumlah kali	Dilakukan oleh individu atau tim	Memainkan bola tanpa direbut lawan	100
2	Passing dan catching / cara lain	Mengontrol bola/cara lainnya	Mendukung pembawa bola	100
3	Memberikan bola ke teman	Tanpa direbut lawan	Mudah diterima	100
4	Dipegang dengan dua tangan di depan dada	Melemparkan/mengoper bola kearah dada teman	Pada akhir gerakan lengan lurus	100
5	Membuka ruang	Lepas dari penjagaan dengan gerak tipuan	Bergerak ke area yang kosong	100
6	Upaya atau usaha pemain	Memasukan bola	Ke basket lawan	100
7	Standing shoot/ cara lainnya	Jump shoot/ cara lainnya	Lay-up shoot/ cara lainnya	100
8	Memantulkan bola ke lantai/lapangan	Menangkap dengan dua tangan, dilanjutkan dengan gerakan dua langkah kaki	Memasukan bola dengan menggunakan satu tangan	100

Keterangan :

Isma Fadhillah, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) YANG DIKOMBINASIKAN DENGAN PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET
(Studi Penelitian Tindakan Kelas di SMA YAS Bandung)

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

- Skor 100 apabila memuat 3 deskriptor, skor 85 apabila memuat 2 deskriptor, skor 75 apabila memuat 1 deskriptor, dan 65 apabila tidak memuat satupun deskriptor.

Format penilaian aspek kognitif

Tabel 3.6
Lembar Penilaian Tes Lisan Aspek Kognitif

No	Nama Siswa	Skor
1		
2		
3		
Dst.		

d. Teknik Penilaian Aspek Psikomotor

Aspek psikomotor yang diamati sebagai berikut:

- Siswa mempraktikan keterampilan penguasaan bola yang meliputi: Keterampilan mengoper bola (*passing*) dan menangkap bola (*catching*), keterampilan mengontrol bola, dan mendukung pembawa bola.
- Siswa dapat mempraktikan keterampilan menyerang ke *basket* lawan (*shooting*)

Teknik yang digunakan dalam penilaian aspek psikomotor adalah observasi, dengan menggunakan format lembar observasi sebagai berikut:

Isma Fadhillah, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) YANG DIKOMBINASIKAN DENGAN PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET
(Studi Penelitian Tindakan Kelas di SMA YAS Bandung)

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

Tabel 3.7
Lembar Observasi Penilaian Aspek Psikomotor

No	Nama	Indikator										Jumlah
		Passing		Catching		Mengontrol bola		Mendukung pembawa bola		Shooting		
		T	TT	T	TT	T	TT	T	TT	T	TT	
1												
2												
Dst.												

Keterangan:

1. Berikan tanda cek (✓) pada kolom yang sudah disediakan dari masing-masing *item*.
2. Untuk setiap *item* yang diamati, jika siswa pernah melakukan maka poinnya 20, dan jika tidak pernah melakukan poinnya 10.
3. Skor maksimal yang diperoleh siswa adalah 100
4. T : Tepat; TT : Tidak Tepat

Setelah proses observasi dan tes lisan dilaksanakan maka dijumlahkan dan didapat nilai akhir hasil belajar, sebagai berikut:

Cara perhitungan :

Penilaian dimensi spritual 20%

- a. Penilaian dimensi afektif 20%
- b. Penilaian dimensi Kognitif 30%
- c. Penilaian dimensi psikomotor 30%

$$\text{Nilai Akhir} = (\text{NS} \times 0,2) + (\text{NA} \times 0,2) + (\text{NK} \times 0,3) + (\text{NP} \times 0,3)$$

Keterangan:

Isma Fadhillah, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) YANG DIKOMBINASIKAN DENGAN PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET
(Studi Penelitian Tindakan Kelas di SMA YAS Bandung)

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

NS : Nilai Spiritual

NA : Nilai Afektif

NK : Nilai Kognitif

NP : Nilai Psikomotor.

Nilai rata-rata = (Nilai akhir seluruh sample : Jumlah seluruh sample)

3.9. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan lanjutan dari tahap pengumpulan data. Teknik analisis data merupakan bagian yang sangat penting dari suatu penelitian. Maka dari itu, peneliti harus mengerti teknik analisis data agar hasil penelitiannya mempunyai nilai yang baik. Merujuk pada jenis data maka teknik data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif menggunakan triangulasi. Seperti yang dijelaskan Nasution (2012, hlm. 36) triangulasi adalah rumusan hipotesa divalidasi berdasarkan tiga sudut pandang yang berbeda, dimana masing-masing sudut pandang mengakses data yang relevan dengan situasi proses pembelajaran. Ketiga sudut pandang tersebut adalah:

1. Peneliti sebagai pengajar (mengakses instropeksi diri terhadap pembelajaran yang sedang dan telah dilakukan)
2. Siswa (mengakses reaksi terhadap apa saja dan bagaimana proses pembelajaran yang diberikan oleh peneliti sebagai pengajar.)
3. Guru penjas (*observer*) yang memberikan masukan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan peneliti sebagai pengajar.

Kemudian untuk teknik analisis data kuantitatif menggunakan tabulasi. Tampubolon (2013, hlm. 34) menjelaskan bahwa tabulasi, menghitung rata-rata, dan

Isma Fadhilah, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) YANG DIKOMBINASIKAN DENGAN PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET
(Studi Penelitian Tindakan Kelas di SMA YAS Bandung)

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

presentase data kelompok belajar, serta menggambarkan diagram histogram dengan semua komposisi kelompok belajar.

Isma Fadhillah, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) YANG DIKOMBINASIKAN DENGAN PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET (Studi Penelitian Tindakan Kelas di SMA YAS Bandung)

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

Isma Fadhillah, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) YANG DIKOMBINASIKAN DENGAN PENDEKATAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLABASKET (Studi Penelitian Tindakan Kelas di SMA YAS Bandung)

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