

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tujuan Operasional Penelitian

Tujuan operasional pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peneliti, dalam mengimplementasikan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGfU)* dalam aktivitas permainan invasi (bolabasket dan futsal).

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 21 Kota Bandung. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian di sekolah tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Latar belakang dan karakter siswa yang lebih mudah dipahami sehingga memudahkan untuk mengidentifikasi siswa dan memudahkan untuk memantau perkembangan siswa dan mencari data.
- b. Lokasi sekolah yang mudah dijangkau oleh peneliti menjadi salah satu alasan peneliti untuk memilih sekolah tersebut sebagai lokasi penelitiannya.
- c. Kondisi pihak tenaga pendidik yang sangat mendukung adanya kegiatan penelitian tindakan kelas.
- d. Sebagai guru pendidikan jasmani bertanggung jawab meningkatkan keterampilan siswa dan melakukan inovasi pembelajaran.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 21 Bandung yang beralamat di Jalan Caringin, Gg. Lumbang II, Babakan Ciparay, Kota Bandung 40233.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII – G SMP Negeri 21 Kota Bandung yang berjumlah 33 siswa dari 19 perempuan dan 14 laki – laki.

C. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada pertengahan semester ganjil tahun pelajaran 2017. Waktu penelitian digambarkan seperti tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1
Tahapan dan Garis – Garis Besar Kegiatan Penelitian

No.	Nama Kegiatan	Bulan													
		7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Penyusunan Proposal Skripsi														
2.	Bimbingan Proposal Skripsi														
3.	Seminar Proposal Skripsi														
4.	Surat Keputusan Judul Skripsi														
5.	Bab I (Pendahuluan)														
6.	Bab II (Tinjauan Teoritis, Kerangka Berpikir dan Hipotesis)														
7.	Bab III (Metode Penelitian)														
8.	Observasi														
9.	Bab IV (Hasil Pengolahan dan Analisis Data)														
10.	Bab V (Kesimpulan dan Saran)														
11.	Prasidang Skripsi														
12.	Ujian Sidang														

Syalsa Aliyyuani Kautsar, 2020

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAME for UNDERSTANDING (TGfU) DALAM AKTIVITAS PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR) DI KELAS VIII - G SMP NEGERI 21 KOTA BANDUNG (PENELITIAN TINDAKAN KELAS)

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

D. Fokus Penelitian

Penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini ingin mengamati beberapa fokus penelitian, yaitu:

1. Fokus siswa, dengan melihat kemampuan siswa kelas VIII – G SMP Negeri 21 Kota Bandung. Dalam pembelajaran permainan bolabasket diharapkan siswa akan mengalami perubahan terencana, terbimbing dan terarah sesuai dengan pemahaman dan kemampuan siswa dalam penguasaan permainan bolabasket.
2. Fokus guru, melihat cara guru memberikan materi serta menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran permainan bolabasket untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa dengan mengimplementasikan model pembelajaran *teaching game for understanding*.

E. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Adapun tindakan yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu mengimplementasikan model pembelajaran *teaching game for understanding* dalam aktivitas permainan invasi (bolabasket dan futsal).

Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki mutu proses belajar mengajar yang dirasakan adanya permasalahan pembelajaran di suatu kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Hopkins dalam Wiratmaja (2008, hlm. 11) mengemukakan bahwa “Penelitian tindakan merupakan penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substansif, atau tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, stabil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan”.

Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu jenis penelitian yang harus dikuasai oleh guru sebagai peneliti. Guru harus dapat menjadi pelaksana langsung yang mendasarkan pada masalah yang dihayati kesehariannya di waktu mengajar di kelas. Dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas sesungguhnya banyak manfaat yang bisa diperoleh. Asrori dalam Mansur Muslich (2009, hlm. 15) menyatakan bahwa manfaat yang terkait dengan komponen pembelajaran antara lain meliputi: 1) Inovasi pembelajaran, 2) Pengembangan kurikulum di tingkat sekolah dan kelas, 3) Peningkatan profesionalisme guru.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk memperdalam pemahaman terhadap tindakan selama proses pembelajaran, serta untuk memperbaiki kelemahan – kelemahan yang masih terjadi dalam proses pembelajaran tersebut.

F. Desai Penelitian

Desai penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas menurut Arikunto (2009, hlm. 131) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas terdiri dari empat komponen pokok yaitu : a) perencanaan atau *planning*, b) tindakan atau *action*, c) pengamatan atau *observing*, d) refleksi atau *reflection*. Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam bentuk proses pengkajian berdaur (*cyclical*) yang dinyatakan dalam bentuk spiral yang melukiskan siklus demi siklus secara tetap dan berulang. Setiap siklus terdiri dari empat komponen yaitu, perencanaan tindakan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dari refleksi muncul permasalahan yang perlu mendapat perhatian sehingga perlu dilakukan siklus berulang sampai permasalahan tersebut bisa teratasi.

Lebih lanjut menurut Hopkins dalam Masnur Muslich (2009, hlm 16) guru dianggap paling tepat melakukan penelitian tindakan kelas karena:

1. Guru mempunyai otonomi untuk menilai kinerjanya.
2. Temuan penelitian tradisional sering sukar diterapkan untuk memperbaiki pembelajaran.
3. Guru merupakan orang yang paling akrab dengan kelasnya.
4. Interaksi guru – siswa berlangsung secara unik.
5. Keterlibatan guru dalam berbagai kegiatan inovatif yang bersifat pengembangan mempersyaratkan guru mampu melakukan penelitian di kelasnya.

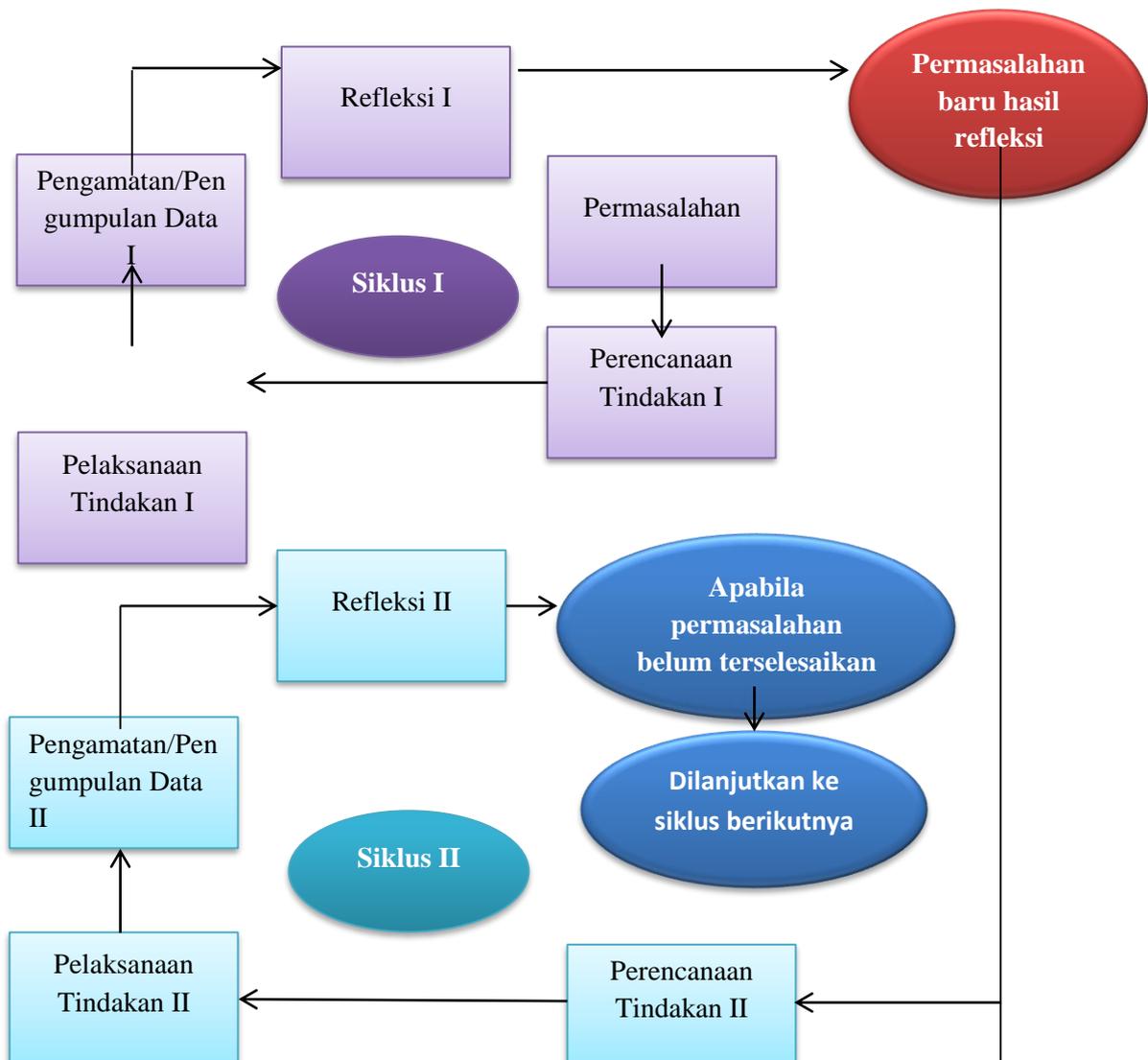
Prosedur penelitian tindakan kelas dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1
Dua Siklus Pelaksanaan Tindakan dalam PTK,
Suhardjono (2009, hlm. 74)

Syalsa Aliyyuani Kautsar, 2020

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAME for UNDERSTANDING (TGfu) DALAM AKTIVITAS PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR) DI KELAS VIII - G SMP NEGERI 21 KOTA BANDUNG (PENELITIAN TINDAKAN KELAS)

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



G. Langkah – Langkah Penelitian

Pelaksanaan tindakan didasari oleh temuan yang diperoleh pada observasi awal yang memerlukan upaya perbaikan. Kemudian data yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan diolah dan dianalisis sehingga dapat diketahui apakah hasilnya sudah mencapai target atau belum. Jika hasil yang diperoleh telah mencapai target maka pelaksanaan tindakan dapat dihentikan, tetapi jika hasil yang diperoleh belum mencapai target belum tercapai maka perlu dilakukan tindakan lebih lanjut.

Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi pelaksanaan tindakan, refleksi dan perencanaan untuk tindakan selanjutnya.

1. Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan merupakan tahap awal dalam sebuah penelitian. Perencanaan dilakukan agar sebuah penelitian lebih terarah dan terkontrol. Sebuah perencanaan yang dilakukan akan memengaruhi hasil penelitian. Perencanaan dilakukan agar sebuah penelitian lebih terarah dan terkontrol. Perencanaan tindakan didasari oleh observasi awal yang telah dilakukan. Perencanaan tindakan berikutnya dibuat berdasarkan hasil refleksi dari tindakan pelaksanaan pertama begitu seterusnya sampai masalah terpecahkan.

Syalsa Aliyyuani Kautsar, 2020

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAME for UNDERSTANDING (TGfU) DALAM AKTIVITAS PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR) DI KELAS VIII - G SMP NEGERI 21 KOTA BANDUNG (PENELITIAN TINDAKAN KELAS)

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

- a. Membuat struktur program dan silabus pendidikan jasmani kelas VIII
 - Mempelajari kompetensi inti dan kompetensi dasar pendidikan jasmani kelas VIII
 - Mempelajari kalender akademik SMP Negeri 21 Bandung
 - b. Membuat RPP
 - Mempelajari silabus pendidikan jasmani kurikulum 2013, untuk dijadikan pedoman dalam pembuatan RPP mata pelajaran pendidikan jasmani dengan menerapkan model pembelajaran *teaching game for understanding*
 - Mempelajari model pembelajaran *TGfU* untuk diimplementasikan ke dalam bentuk RPP dan menerapkannya dalam pembelajaran aktivitas permainan invasi (futsal dan bolabasket)
 - Dalam rangka pembuatan RPP dalam konteks pembelajaran penjas, pada penelitian ini mengenai substansi yang dituliskan dalam RPP, peneliti mendiskusikan RPP dengan dosen pembimbing skripsi
 - c. Menjalin kerjasama dan kesepemahaman dengan *observer* sehingga diharapkan ketika dalam proses observasi bisa mengobservasi dengan baik
2. Pelaksanaan Tindakan
- Pelaksanaan tindakan ini berupa serangkaian kegiatan yang dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Tahap ini dilakukan dalam bentuk kegiatan yang langkah – langkahnya sesuai dengan tindakan yang dipilih dalam sebuah penelitian. Sesuai dengan langkah – langkah dalam penelitian tindakan kelas bahwa hasil tindakan pertama harus dilakukan kegiatan refleksi. Hasil refleksi dijadikan sebagai dasar untuk membuat perencanaan tindakan kedua dan pelaksanaan tindakan kedua. Dalam pelaksanaan tindakan ini kegiatan yang dilaksanakan adalah menerapkan langkah – langkah pembelajaran yang sudah direncanakan. Pembelajaran yang dilakukan adalah penerapan model pendekatan *movement problem based learning* dalam permainan bolabasket yang terdiri dari kegiatan awal atau tahap pra pembelajaran seperti mempersiapkan alat dan media, melakukan apersepsi, pemanasan. Mengelola inti dari pembelajaran permainan bolabasket. Dan yang terakhir adalah dengan melakukan sebuah evaluasi proses dan hasil belajar. Adapun langkah – langkah pada tahap pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut:
- a. Kegiatan Awal
 1. Menyiapkan alat dan media pembelajaran
 2. Siswa berbaris sesuai dengan instruksi guru
 3. Guru dan siswa berdoa bersama
 4. Guru dan siswa melaksanakan pemanasan sesuai dengan petunjuk guru
 5. Guru melakukan apersepsi tentang pembelajaran yang akan diajarkan, yaitu tentang berbagai gerak dalam permainan bolabasket
 - b. Kegiatan Inti
 1. Siswa dibariskan menjadi dua banjar
 2. Siswa melakukan latihan *passing* sesuai dengan instruksi guru
 3. Siswa melakukan permainan modifikasi bolabasket berdasarkan level kseulitan
 - c. Kegiatan Akhir
 1. Siswa melakukan pendinginan
 2. Evaluasi
 3. Melakukan sesi tanya jawab
 4. Berdoa setelah pembelajaran
 5. Siswa dipersilahkan ke kelas
3. Analisis dan Refleksi
- Merefleksikan permasalahan yang sudah teridentifikasi pada pemecahan masalah sebelum perencanaan dibuat atau mengidentifikasi masalah – masalah yang baru muncul pada saat pembelajaran itu diluar apa yang sudah direncanakan. Hasil refleksi ini selanjutnya dibuatkan suatu rencana kedua untuk tindakan – tindakan perbaikan pertama. Dalam hal ini, peneliti menelaah dan mengevaluasi terhadap penerapan model pembelajaran *teaching game for understanding* dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan bagian yang tidak kalah pentingnya dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Sugiyono (2009, hlm. 148) mengemukakan bahwa “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan Syalsa Aliyyuani Kautsar, 2020

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAME for UNDERSTANDING (TGfU) DALAM AKTIVITAS PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR) DI KELAS VIII - G SMP NEGERI 21 KOTA BANDUNG (PENELITIAN TINDAKAN KELAS)

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

untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Jumlah instrument penelitian tergantung pada jumlah variabel penelitian yang telah ditetapkan untuk diteliti.” Jenis instrument harus sesuai dengan karakteristik variabel yang diamati. Selain itu, instrument juga berfungsi untuk menjaring data – data hasil penelitian. Instrumen yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

1. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan salah satu instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian tindakan kelas. Catatan lapangan merupakan alat penting dalam penelitian, catatan tersebut berisi deskripsi pelaksanaan pembelajaran model *Teaching Game for Understanding (TGfU)* dalam pembelajaran aktivitas permainan bola besar di kelas VIII SMP Negeri 21 Kota Bandung. Interaksi yang teramati dan tercatat memuat perilaku praktisi saat melakukan proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Bogdan dan Biklen dalam Maleong (2002, hlm. 209) bahwa “catatan lapangan adalah catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami, dan dipikirkan dalam rangka mengumpulkan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian kualitatif.”

FORMAT CATATAN LAPANGAN

Hari/Tanggal:

Waktu :

Siklus :

Tindakan :

Pengajar/Guru :

No.	Aspek	Tanggapan
1.	Antusiasme Siswa	
2.	Aktivitas Siswa	
3.	Aktivitas Guru	
4.	Kondisi Pelaksanaan	

2. Kamera Foto

Kamera foto yang digunakan untuk merekam kejadian selama pelaksanaan pembelajaran, juga sebagai alat untuk memberikan gambaran tentang apa yang terjadi dalam masalah penelitian. Menurut Bogdan dan Biklen dalam Maleong (2002 hlm. 160) bahwa “ada dua kategori foto yang 3dapat dimanfaatkan dalam penilitian kualitatif, yaitu foto yang dihasilkan orang dan foto yang dihasilkan oleh peneliti sendiri.”

3. Tes Keterampilan Bermain Bola Besar

Dalam melaksanakan tes keterampilan bermain bola besar penulis menggunakan *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)*. Pelaksanaan penilaian dan tes keterampilan bermain

Syalsa Aliyyuani Kautsar, 2020

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAME for UNDERSTANDING (TGfU) DALAM AKTIVITAS PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR) DI KELAS VIII - G SMP NEGERI 21 KOTA BANDUNG (PENELITIAN TINDAKAN KELAS)

siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Menurut Griffing, Mitchell, dan Oslin (1997) dalam Hoedaya (2001, hlm. 108) bahwa “Telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)*. Untuk selanjutnya, GPAI akan diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain disingkat IPPB. Tujuannya untuk membantu para guru dan pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan sewaktu permainan berlangsung.”

Aspek – aspek yang diobservasi dalam IPPB termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan pemain untuk memecahkan masalah – masalah taktis permainan dengan jalan mengambil keputusan, melakukan pergerakan tubuh yang sesuai dengan tuntutan situasi permainan, melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Keuntungan dari IPPB adalah sifatnya yang fleksibel. Guru (pengamat) bisa menentukan sendiri komponen apa saja yang perlu diamati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang diberikan saat itu.

Adapun format data penilaian seperti dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

TES PERFORMA BERMAIN
(Game Performance Assessment Instrument/ GPAI)

Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)	Pemain berusaha mem- <i>passing</i> ke teman yang berdiri bebas
2. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<i>Passing</i> yang terkontrol <i>Passing</i> mengenai sasaran
3. Memberikan dukungan (<i>Support</i>)	Pemain bergerak mencari posisi yang bebas untuk menerima <i>passing</i>

No	Nama Siswa	Membuat Keputusan		Pelaksanaan Keterampilan		Dukungan	
		T	TT	E	TE	T	TT

Pengukuran GPAI :

Nama Siswa:.....

Penampilan bermain = + + + + + =	Pengambilan keputusan = : =
Pelaksanaan keterampilan = : =	Dukungan = : =
Skor penampilan bermain = (..... + +) : 3 =	NILAI =

Nama Siswa:

Penampilan bermain = + + + + + =	Pengambilan keputusan = : =
Pelaksanaan keterampilan = : =	Dukungan = : =

Syalsa Aliyyuani Kautsar, 2020

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAME for UNDERSTANDING (TGfu) DALAM AKTIVITAS PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR) DI KELAS VIII - G SMP NEGERI 21 KOTA BANDUNG (PENELITIAN TINDAKAN KELAS)

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

Skor penampilan bermain = (..... + +) : 3 =

NILAI =

Perlu diketahui bahwa angka – angka penilaian dari IPPB saling berhubungann satu dengan yang lainnya dan tidak ada skor maksimum. Anggaplah bahwa nilai penampilan bermain yang lebih besar dari angka satu menunjukkan rata – rata penampilan bermain yang lebih tepat dan efisien. Yang patut diketengahkan dari penerapan sistem IPPB adalah kepastian bahwa disamping menilai kualitas bermainnya, siswa juga dihargai usaha – usahanya untuk berperan secara aktif di dalam permainan, hal mana bisa dilihat dari perolehan angka keterlibatannya di dalam permainan (Hoedaya, 2001, hlm. 116).

4. Jumlah Waktu Aktif Belajar (JWAB)

Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran TGFU terhadap jumlah waktu aktif belajar, penulis akan menggunakan instrument penelitian Jumlah waktu aktif belajar siswa dapat diperoleh dengan cara mengobservasi kelapangan. Anggapan ini didasari oleh Adang Suherman (2009:114), salah satu cara untuk mengetahui bagaimana siswa menghabiskan waktu dalam pelajaran penjas adalah dengan cara menganalisis waktu (*time analysis*) antara lain sebagai berikut:

- a. Manajemen (M)
Manajemen adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk yang bersifat manajerial (misalnya pergantian bentuk latihan, menyimpan dan mengambil bola, mendengarkan aturan – aturan dalam mengikuti pelajaran (*rules*), mendengarkan peringatan atau teguran, ganti pakaian, kehadiran).
- b. Aktivitas Belajar (A)
Aktivitas belajar adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk melakukan aktivitas belajar secara aktif (misalnya, menangkap bola, melempar bola, *dribbling*, lari).
- c. *Instructional* (I)
Instructional adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk mendengarkan informasi bagaimana melakukan keterampilan (melihat demonstrasi, mendengarkan instruksi keterampilan).
- d. *Waiting* (W)
Waiting adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) tetapi tidak termasuk dalam ketiga kategori diatas (misalnya, tunggu giliran, “*off-task behavior*”, sebagian siswa diam atau ngobrol tidak melakukan kegiatan yang ditugaskan, menunggu guru untuk memberikan instruksi).

Setelah melihat pemaparan diatas, maka penulis akan mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 21 Kota Bandung. penulis merujuk pada tujuan yaitu untuk mengetahui Jumlah Waktu Aktif Belajar (JWAB) gerak. Maka format lembar observasinya adalah sebagai berikut:

Kisi – kisi Instrumen Jumlah Waktu Aktif Belajar

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Adang Suherman (2009:115) mengungkapkan ada empat kategori aktivitas dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani	Manajemen (M) Manajemen adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (50%) untuk yang bersifat manajerial	- Ganti pakaian - Pergantian bentuk latihan - Menyimpan dan mengambil bola - Mendengarkan aturan – aturan
	Aktivitas Belajar (A) Aktivitas belajar adalah waktu	- Aktivitas permainan bola besar - Pembelajaran bola voli,

Syalsa Aliyyuani Kautsar, 2020

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAME for UNDERSTANDING (TGfU) DALAM AKTIVITAS PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR) DI KELAS VIII - G SMP NEGERI 21 KOTA BANDUNG (PENELITIAN TINDAKAN KELAS)

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

	yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk melakukan aktivitas belajar secara aktif	bola basket, futsal
	<p><i>Instructional (I)</i></p> <p><i>Instructional</i> adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk mendengarkan informasi bagaimana melakukan keterampilan</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Melihat demonstrasi - Mendengarkan instruksi keterampilan
	<p><i>Waiting (W)</i></p> <p><i>Waiting</i> adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) tetapi tidak termasuk dalam ketiga kategori di atas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menunggu giliran - Sebagian siswa diam, mengobrol, tidak melakukan kegiatan - Menunggu guru untuk memberikan instruksi

Lembar Observasi JWAB

Observer : _____ Pengajar/Peneliti : _____

Sekolah : _____ Waktu dan tanggal : _____

Kelas : _____

No.	Stopwatch	Alokasi Fokus	Σ Siswa Fokus	No.	Stopwatch	Alokasi Fokus	Σ Siswa Fokus
1.	0:05:00			13.	1:05:00		
2.	0:10:00			14.	1:10:00		
3.	0:15:00			15.	1:15:00		
4.	0:20:00			16.	1:20:00		
5.	0:25:00			17.	1:25:00		
6.	0:30:00			18.	1:30:00		
7.	0:35:00			19.	1:35:00		
8.	0:40:00			20.	1:40:00		
9.	0:45:00			21.	1:45:00		
10.	0:50:00			22.	1:50:00		

Syalsa Aliyyuani Kautsar, 2020

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAME for UNDERSTANDING (TGfU) DALAM AKTIVITAS PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR) DI KELAS VIII - G SMP NEGERI 21 KOTA BANDUNG (PENELITIAN TINDAKAN KELAS)

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

11.	0:55:00			23.	1:55:00		
12.	1:00:00			24	2:00:00		

Keterangan :

$$\text{Jumlah waktu manajemen (M)} = \frac{\text{Total waktu pengelolaan}}{\text{Total jam pelajaran}} \times 100$$

$$\text{Jumlah waktu instruksi (I)} = \frac{\text{Total waktu instruksi}}{\text{Total jam pelajaran}} \times 100$$

$$\text{Jumlah waktu belajar (A)} = \frac{\text{Total waktu belajar}}{\text{Total jam pelajaran}} \times 100$$

$$\text{Jumlah waktu tunggu (W)} = \frac{\text{Total waktu tunggu}}{\text{Total jam pelajaran}} \times 100$$

Syalsa Aliyyuani Kautsar, 2020

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAME for UNDERSTANDING (TGfu) DALAM AKTIVITAS PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR) DI KELAS VIII - G SMP NEGERI 21 KOTA BANDUNG (PENELITIAN TINDAKAN KELAS)

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