

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas, dipilih sesuai dengan masalah yang dihadapi oleh peneliti sendiri. Arikunto (2013, hlm. 130) mendefinisikan bahwa “Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”. Masih menurut Arikunto (dalam Arikunto dkk, 2015, hlm. 1) mendefinisikan bahwa “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut”.

Penelitian jenis ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh peneliti dalam rangka untuk memperbaiki kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Arikunto (2013, hlm. 129) mengemukakan bahwa “Penelitian tindakan adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi di masyarakat atau kelompok sasaran, dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada masyarakat yang bersangkutan”. Penelitian ini berupa peningkatan keterampilan atau kemampuan peserta didik terkait dengan hasil belajar terhadap pembelajaran aktivitas ritmik lompat tali serta pengembangan nilai kerjasama, dengan menggunakan alternatif model pembelajaran kooperatif metode TGT melalui media audiovisual sebagai pemecahan masalah yang terjadi di sekolah.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa definisi dari penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis terhadap tindakan yang dilakukan oleh guru, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai pada akhirnya penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas berupa aktivitas pembelajaran untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang terjadi. Jenis dan rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merujuk

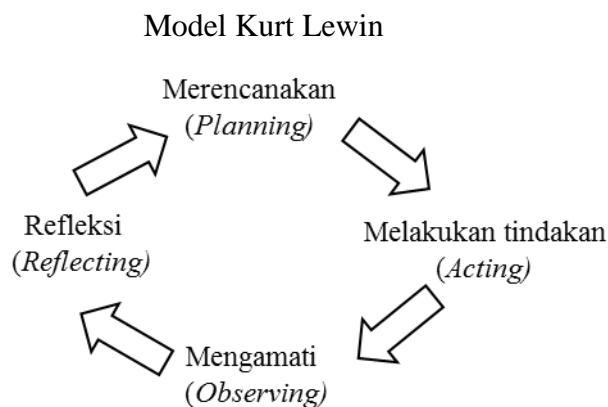
Siti Saskia, 2018

IMPLEMENTASI MODEL COOPERATIVE LEARNING METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS RITMIK LOMPAT TALI DI SEKOLAH DASAR

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

pada rancangan model Kurt Lewin yang terdiri atas 4 komponen, yaitu : 1) perencanaan atau *planning*, 2) tindakan atau *acting*, 3) pengamatan atau *observing*, 4) refleksi atau *reflecting*.

Gambar 3.1 Desain Penelitian



Sumber: Subroto dkk (2017, hlm. 35)

B. Partisipan

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 044 Cicadas Awigombong Bandung Jl. Asep Berlian No. 33 Bandung dengan jumlah 25 peserta didik dengan perincian 17 putri dan 8 putra. Peneliti memilih tempat ini berdasarkan pertimbangan:

1. Peneliti telah beberapa kali menjadi guru pengganti di sekolah tersebut, sehingga diharapkan mendapat kemudahan dalam hal penelitian, pengamatan maupun dalam pengambilan data-data yang dibutuhkan.
2. Tersedianya sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang pelaksanaan penelitian.
3. Selama praktek mengajar, peneliti telah mengamati dan menemukan permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran aktivitas ritmik yakni kurangnya pengetahuan guru mengenai strategi yang diterapkan dalam pembelajaran aktivitas ritmik lompat tali.
4. Peneliti telah mengamati dan menemukan permasalahan pada proses pembelajaran pendidikan jasmani yang terjadi di lapangan.

Siti Saskia, 2018

IMPLEMENTASI MODEL COOPERATIVE LEARNING METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS RITMIK LOMPAT TALI DI SEKOLAH DASAR

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

C. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2015, hlm. 148) mengemukakan bahwa “Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian”. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang akan diamati atau diteliti. Instrumen yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data adalah:

1. Lembar Observasi

Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 203) mendefinisikan bahwa “Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan”. Observasi ini dilakukan berdasarkan penglihatan yang terjadi di lapangan sesuai dengan aktivitas peserta didik saat proses pembelajaran. Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi yang dilakukan merupakan observasi nonpartisipan. Sugiyono (2015, hlm. 214) menjelaskan bahwa “Kalau dalam observasi partisipan peneliti terlibat langsung dengan aktivitas orang-orang yang sedang diamati, maka dalam observasi nonpartisipan peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen”.

Maka dari itu dalam melakukan proses observasi, penulis hanya berperan sebagai guru atau pemberi treatment. Sedangkan yang menjadi pengobservasi (observer) yaitu guru pendidikan jasmani atau teman sejawat yang ada di sekolah tersebut, tetapi tidak terlibat langsung dalam aktivitas kegiatan pembelajaran di lapangan. Observer hanya berperan sebagai seseorang yang mengamati perilaku kerjasama peserta didik dalam pembelajaran aktivitas ritmik lompat tali, dan tidak terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

Penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengukur nilai kerjasama peserta didik dalam pembelajaran aktivitas ritmik lompat tali dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif metode TGT. Kisi-kisi nilai kerjasama didapatkan dari penilaian antarindividu akibat dari situasi yang kooperatif berdasarkan perilaku-

Siti Saskia, 2018

IMPLEMENTASI MODEL COOPERATIVE LEARNING METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS RITMIK LOMPAT TALI DI SEKOLAH DASAR

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

perilaku belajar kelompok menurut Deutsch 1949 (dalam Huda, 2012, hlm. 10) antaralain: diskusi (*discussion*), orientasi (*orientation*), kebersamaan (*centredness*), keterlibatan (*involvement*), komunikasi (*communication*), dan perhatian (*attention*), serta sikap penerimaan (*acceptance*), dan penolakan (*rejection*).

Tabel 3.1

Kisi-kisi Instrumen Kerjasama

Variabel Penelitian	Indikator		Sub Indikator
Perilaku-perilaku belajar kelompok menurut Deutsch 1949 (dalam Huda, 2012).	1. Diskusi (<i>discussion</i>).	1	a. Saling mengajari dan berbagi informasi dengan teman untuk mempelajari tugas gerak.
		1	b. Mengajak teman untuk belajar bersama-sama.
	2. Kebersamaan (<i>centredness</i>).	1	a. Tidak memilih teman dalam belajar dan bermain.
		1	b. Memperlakukan teman dengan adil.
	3. Perhatian (<i>attention</i>).	1	a. Menyemangati teman untuk belajar.
	1	b. Mendorong teman agar berhasil melakukan tugas gerak.	
	4. Keterlibatan (<i>involvement</i>).	1	a. Belajar bersungguh-sungguh dengan teman.
	5. Sikap penerimaan (<i>acceptance</i>).	1	a. Menghargai kemampuan masing-masing.

Siti Saskia, 2018

IMPLEMENTASI MODEL COOPERATIVE LEARNING METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS RITMIK LOMPAT TALI DI SEKOLAH DASAR

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

		1	b. Dapat menerima kritik dan masukan teman.
	6. Sikap penolakan (<i>rejection</i>).	1	a. Bermain dilakukan dengan gembira. b. Tidak mudah tersinggung.
	7. Komunikasi (<i>communication</i>).	1 1	a. Saling menjaga ucapan dan perlakuan kepada teman. b. Saling mendengarkan dan mempertimbangkan saran teman.
	8. Orientasi (<i>orientation</i>).	1	a. Melaksanakan tugas sesuai intruksi yang diberikan.

Sumber: Deutsch 1949 (dalam Huda, 2012, hlm. 10)

a. Uji Validitas Instrumen

Darajat & Abduljabar (2014, hlm. 58) menjelaskan bahwa “Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur”. Untuk menentukan kesahihan sub indikator dalam kisi-kisi instrumen kerjasama yang di uji cobakan, uji validitas menggunakan bantuan komputer program *SPSS 20*. Langkah-langkah yang ditempuh untuk menguji validitas instrumen adalah sebagai berikut:

- Melakukan pengujian instrumen bersama observer pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 044 Cicadas Awigombong.
- Menghitung jumlah skor.

Siti Saskia, 2018

IMPLEMENTASI MODEL COOPERATIVE LEARNING METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS RITMIK LOMPAT TALI DI SEKOLAH DASAR

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

- Menempatkan sub indikator yang valid.

Sub Indikator Instrumen	Korelasi Person Product (<i>r Hitung</i>)	Angka Kritis (<i>r Tabel</i>)	Keterangan
1	0,473	0,396	VALID
2	0,471	0,396	VALID
3	0,432	0,396	VALID
4	0,422	0,396	VALID
5	0,404	0,396	VALID
6	0,436	0,396	VALID
7	0,446	0,396	VALID
8	0,419	0,396	VALID
9	0,487	0,396	VALID
10	0,487	0,396	VALID
11	0,460	0,396	VALID
12	0,460	0,396	VALID
13	0,429	0,396	VALID
14	0,478	0,396	VALID

Tabel 3.2

Hasil Uji Validitas Instrumen Kerjasama

Sub indikator instrumen yang valid mempunyai harga r -hitung \geq r -tabel dengan taraf signifikan 0,05, apabila hasil korelasi kurang atau lebih kecil dari nilai r -tabel maka dinyatakan gugur/tidak valid. Berdasarkan tabel 3.2 hasil uji validitas instrumen dengan hasil seluruh sub indikator dinyatakan valid, maka seluruh sub indikator dalam instrumen kerjasama dapat digunakan.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Darajat & Abduljabar (2014, hlm. 59) menjelaskan bahwa “Reliabilitas instrumen merupakan syarat untuk pengujian validitas instrumen”. Uji reliabilitas instrumen menggunakan bantuan komputer program *SPSS 20*, dengan hasil yang didapatkan sebagai berikut:

Tabel 3.3

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kerjasama

Reliability Statistics

Siti Saskia, 2018

IMPLEMENTASI MODEL COOPERATIVE LEARNING METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS RITMIK LOMPAT TALI DI SEKOLAH DASAR

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

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.728	.822	15

Dasar pengambilan keputusan bahwa $\alpha > r\text{-tabel}$. Dari tabel 3.3 hasil uji reliabilitas instrumen kerjasama dengan hasil $0,728 > 0,369$ dapat dinyatakan bahwa uji reliabilitas dari instrumen kerjasama memiliki hasil yang reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian.

2. Tes Keterampilan

Salah satu instrumen yang sering digunakan dalam evaluasi proses pembelajaran di sekolah adalah tes. Menurut Arikunto (2013, hlm. 193) "Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok".

Penilaian dilakukan berdasarkan gerak yang dihasilkan oleh peserta didik sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan, serta pada banyaknya lompatan yang berhasil dikumpulkan pada keterampilan lompat tali tahap 1 dan 2 disetiap pertemuan, kemudian dijumlahkan dari setiap lompatan yang dihasilkan oleh anggota kelompok masing-masing untuk menentukan rangking dari jumlah skor seluruh kelompok belajar. Kriteria penilaian keterampilan lompat tali dalam proses pembelajaran aktivitas ritmik dikutip dari Mahendra (2015, hlm. 35).

Tabel 3.4

Kisi-kisi Instrumen Penilaian Keterampilan Lompat Tali

NO.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Penguasaan koordinasi gerak	1) Ayunan tangan berirama. 2) Kedua lengan diayun secara bersamaan. 3) Tolak kaki berirama.	5

Siti Saskia, 2018

IMPLEMENTASI MODEL COOPERATIVE LEARNING METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS RITMIK LOMPAT TALI DI SEKOLAH DASAR

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

		4) Fleksibel.	
2.	Penguasaan rangkaian gerak keseluruhan	1) Posisi tubuh harus tegak. 2) Pandangan lurus ke depan. 3) Tidak tersangkut kaki. 4) Tidak tersangkut tali.	5
3.	Kesungguhan pelaksanaan gerakan	1) Bertenaga (power ayunan). 2) Fokus saat melakukan gerakan. 3) Melaksanakan gerak dengan gembira.	5
Skor Maksimal 15			

Sumber: Mahendra (2015, hlm. 35)

Tabel 3.5

Format Penilaian Kelompok Tes Keterampilan Lompat Tali Tahap 1 / 2

NO	Nama Anggota Kelompok	Kriteria Keterampilan Lompat Tali			Total Skor	Frekuensi
		1	2	3		
1						
2						
3						
4						
5						
Jumlah Keseluruhan						
Rangking						

3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan tulisan mengenai apa yang terjadi di lapangan, tentang apa yang dilihat, didengar, dialami, dan dipikirkan oleh peneliti ketika berada di lapangan. Catatan lapangan ini dibuat oleh peneliti yang melakukan

Siti Saskia, 2018

IMPLEMENTASI MODEL COOPERATIVE LEARNING METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS RITMIK LOMPAT TALI DI SEKOLAH DASAR

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

pengamatan mengenai subjek dan objek penelitian. Hal-hal yang perlu dicatat antaralain kejadian yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Gambar 3.2 Format Catatan Lapangan

Catatan Lapangan

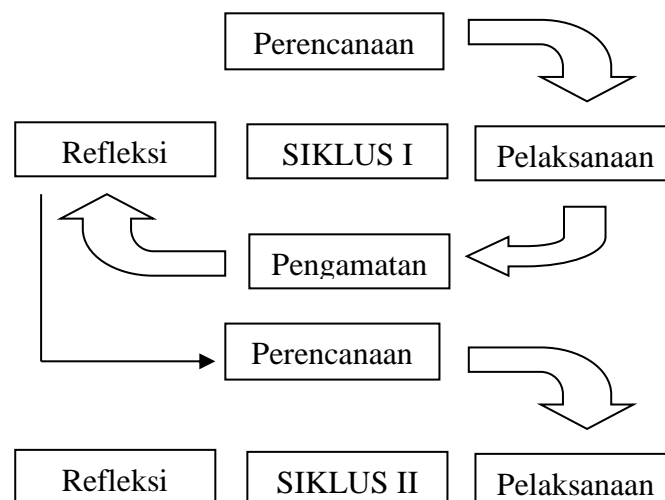
Tindakan	:	
Hari/Tgl	:	
Waktu	:	
Pengajar	:	
.....		
.....		
.....		
.....		
Observer		

D. Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model penelitian tindakan dari Kemmis & MC Taggart (dalam Arikunto, 2013, hlm. 137) adapun model PTK yang dimaksud menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya), yang disajikan dalam bagan berikut ini:

Gambar 3.3 Siklus Penelitian Tindakan

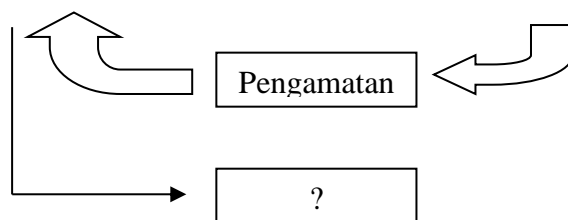
Model Kemmis & MC Taggart



Siti Saskia, 2018

IMPLEMENTASI MODEL COOPERATIVE LEARNING METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS RITMIK LOMPAT TALI DI SEKOLAH DASAR

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



Sumber: Arikunto (2013, hlm. 137)

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. Jika pelaksanaan juga pengamatan, mungkin pengamatan dilakukan setelah pelaksanaan, dengan cara mengingat-ingat apa yang telah terjadi. Dengan kata lain, objek pengamatan sudah lampau terjadi. Arikunto (2013, hlm. 138).

E. Prosedur Penelitian

Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) dibantu oleh observer (guru penjas atau teman sejawat) untuk melakukan rancangan tindakan. Secara utuh, tindakan yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas seperti digambarkan dalam bagan, melalui tahapan sebagai berikut:

1. Observasi Awal

Observasi awal ini dilakukan untuk mengetahui situasi pembelajaran pendidikan jasmani yang terjadi di SD Negeri 044 Cicadas Awigombong. Tahap awal ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi kemudian peneliti merencanakan tindakan sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Pada tahap awal ini langkah yang dilakukan adalah observasi dan pre-test terhadap keterampilan lompat tali.

2. Perencanaan

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

- a. Mengurus perizinan dari lembaga terkait untuk melakukan penelitian (PGSD Penjas dan Kepala Sekolah SD Negeri 044 Cicadas Awigombong).
- b. Peneliti sebelumnya melakukan observasi awal terhadap sampel yang akan diuji.

Siti Saskia, 2018

IMPLEMENTASI MODEL COOPERATIVE LEARNING METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS RITMIK LOMPAT TALI DI SEKOLAH DASAR

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

- c. Peneliti membuat rencana pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif metode TGT melalui media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan lompat tali serta nilai kerjasama peserta didik.
- d. Membuat lembar observasi dan format tes keterampilan untuk menilai proses pembelajaran, serta membuat catatan lapangan sebagai instrumen untuk melihat atau mengukur proses pembelajaran saat di lapangan.
- e. Menyiapkan alat elektronik (handphone atau camera) untuk mendokumentasikan kejadian penting saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat dijadikan bahan untuk mengoreksi dan mengevaluasi guna memperbaiki proses tindakan pembelajaran ditahap selanjutnya.
- f. Menyiapkan sarana dan prasarana untuk kegiatan pembelajaran aktivitas ritmik lompat tali.

3. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran aktivitas ritmik lompat tali dengan penerapan model pembelajaran kooperatif metode TGT melalui media audiovisual. Langkah-langkah yang ditempuh dalam proses pelaksanaan tindakan yaitu:

- a. Pendahuluan
 - Peserta didik dihitung, dipimpin berdoa.
 - Melakukan presensi.
 - Menyampaikan tujuan pembelajaran.
 - Memotivasi peserta didik.
 - Mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok-kelompok belajar.
- b. Kegiatan Inti
 - Menyajikan informasi kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari.
 - Menjelaskan sekaligus menayangkan bentuk aktivitas ritmik lompat tali tahap 1 dan tahap 2 melalui media audiovisual.
 - Melakukan pemanasan dengan tali seperti peregangan atau penguluran otot pada lengan.

Siti Saskia, 2018

IMPLEMENTASI MODEL COOPERATIVE LEARNING METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS RITMIK LOMPAT TALI DI SEKOLAH DASAR

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

- Mempelajari bentuk lompat tali tahap 1 dengan kelompok masing-masing .
 - Melakukan tes bentuk lompat tali tahap 1 dengan durasi waktu tes 5 menit, tes ini dilakukan untuk melihat skor terbesar dalam melakukan lompatan yang didapatkan dari jumlah lompatan yang berhasil dikumpulkan oleh seluruh anggota kelompok masing-masing.
 - Mempelajari bentuk lompat tali tahap 2 dengan kelompok masing-masing.
 - Melakukan tes bentuk lompat tali tahap 2 dengan durasi waktu tes 5 menit, tes ini dilakukan untuk melihat skor terbesar dalam melakukan lompatan yang didapatkan dari jumlah lompatan yang berhasil dikumpulkan oleh seluruh anggota kelompok masing-masing.
- c. Penutup
- Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari oleh masing-masing kelompok.
 - Melakukan pendinginan ditempat.
 - Guru memberikan penghargaan untuk upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.
 - Peserta didik dibariskan, dihitung, berdo'a dan dibubarkan.

4. Observasi

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.

5. Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi, dan interpretasi (pemaknaan) terhadap data yang telah didapatkan dari hasil 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.

F. Teknik Analisis Data

Siti Saskia, 2018

IMPLEMENTASI MODEL COOPERATIVE LEARNING METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS RITMIK LOMPAT TALI DI SEKOLAH DASAR

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

Analisis data merupakan suatu upaya mengolah data menjadi informasi yang dilakukan dengan suatu kegiatan dengan cara diteliti, dipelajari dan memeriksa serta membandingkan data dan membuat data interpretasi yang diperlukan dalam penelitian. Teknik analisis data akan dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif, data kuantitatif yang berwujud dari hasil penguasaan peserta didik dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan statistika deskriptif. Dalam pengolahan dan kategorisasi data terdiri dari beberapa langkah diantaranya sebagai berikut:

a) Mencari nilai rata-rata (\bar{X})

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

Keterangan :

\bar{X}	= Nilai rata-rata
X_i	= Skor yang didapat
n	= Banyaknya data
Σ	= Menyatakan jumlah

Sumber: Darajat dan Abduljabar (2014, hlm. 89).

b) Mencari nilai praktek keterampilan lompat tali

Pengolahan data untuk mengukur hasil belajar peserta didik dilakukan secara kuantitatif langsung melalui penskoran terhadap hasil tes peserta didik. Adapun cara mengolah hasil nilai praktek keterampilan permainan lompat tali yang memiliki 3 unsur praktek adalah sebagai berikut:

$$\frac{NP1 + NP2 + NP3}{3} =$$

$$\text{Nilai akhir praktek (NAP)} = \frac{\text{jumlah keseluruhan total skor peserta didik}}{\text{jumlah total peserta didik X skor maksimal}} \times 100 \%$$

Sumber: Mahendra (2015, hlm. 35).

Siti Saskia, 2018

IMPLEMENTASI MODEL COOPERATIVE LEARNING METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS RITMIK LOMPAT TALI DI SEKOLAH DASAR

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

Tingkat keberhasilan yang dicapai dibagi mejadi 5 kategori, yaitu:

Tabel 3.6

Kategori Prestasi Belajar

Prestase Keberhasilan	Kategori Prestasi Belajar
90% - 100%	Baik Sekali
80% - 90%	Baik
70% - 80%	Sedang
- 70%	Kurang

Sumber: Mahendra (2015, hlm. 35)