

BAB III

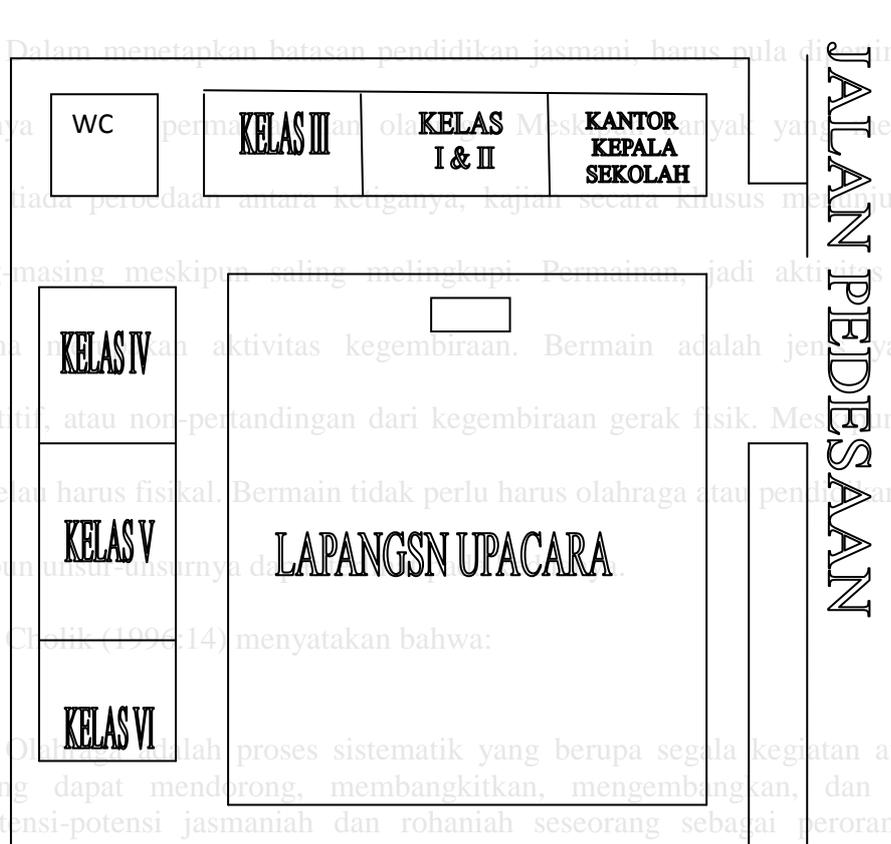
METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

A. Latar Belakang Masalah

1. lokasi

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu Kabupaten Garut. SD Negri Neglasari II Kecamatan Kadungora Kab Garut. secara menyeluruh.



Gambar 3.1
Denah SDN Neglasari II

Dipilih sebagai lokasi dalam penelitian ini, karena peneliti merupakan salah satu pengajaran di SD Neglasari II Kecamatan Kadungora Kabupaten Garut tersebut, sehingga cukup mengetahui keadaan akademis

dan keadaan lingkungan sekolahnya. Hal ini dapat mempermudah dalam proses penelitian.

BAB I PENDAHULUAN

2. Waktu penelitian

A. Latar Belakang Lamanya penelitian yang dilakukan adalah 4 bulan, yaitu dari bulan Februari sampai bulan Mei 2011. Karena dalam PTK dilakukan untuk meningkatkan proses hasil belajar di Sekolah Dasar. Maka kegiatan penelitian dilakukan dalam beberapa siklus sehingga permasalahan yang muncul dalam data awal dapat diatasi. Untuk mencapai itu diperlukan waktu yang cukup lama. Penelitian ini direncanakan memerlukan waktu penelitian selama 4 bulan masing-masing meskipun saling melingkupi. Permainan, jadi aktivitas bermain, terutama merupakan aktivitas kegembiraan. Bermain adalah jenis yang non-kompetitif, atau non-pertandingan dari kegembiraan gerak fisik. Meskipun bermain tidak selalu harus fisik. Bermain tidak perlu harus olahraga atau pendidikan jasmani, meskipun unsur-unsurnya dapat terlihat pada keduanya.

Cholik (1996:14) menyatakan bahwa:

Olahraga adalah proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong, membangkitkan, mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan/pertandingan, dan kegiatan jasmani yang intensif untuk memperoleh rekreasi, kemenangan dan prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila.

NO	URAIAN KEGIATAN	WAKTU PENELITIAN															
		Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Persiapan dan pembekalan	■	■	■	■												
2.	Perencanaan					■	■	■	■								
3.	Pelaksanaan Siklus 1									■	■						
4.	Pelaksanaan Siklus 2										■	■					
5.	Pelaksanaan Siklus 3											■	■				
6.	Pengolahan Data													■	■		
7.	Penyusunan Laporan																■

Tabel 3.1

Jadwal Kegiatan Penelitian

Cholik (1996:14) menyatakan bahwa:

B. Subjek Penelitian

Orang-orang adalah proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong, membangkitkan, mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan/pertandingan, dan kegiatan jasmani yang intensif untuk memperoleh rekreasi, kebugaran, dan prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila.

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negri Neglasari II Kecamatan Kadungora Kabupaten Garut pada tahun ajaran 2010/2011 yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Siswa kelas IV SD Negri Neglasari II Kecamatan Kadungora Kabupaten Garut ini dipilih sebagai subjek dalam penelitian, karena peneliti

menilai perlu adanya suatu inovasi dalam pembelajaran dikelas IV yang dapat membawa pembaharuan dan perubahan dalam pembelajaran agar siswa dapat lebih termotivasi dan meningkatkan minat belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat khususnya dalam pembelajaran atletik nomor lompat jauh.

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan **Daftar Siswa SDN Neglasari II** sebagai perkembangan individu secara menyeluruh. **Kecamatan Kadungora Kabupaten Garut**

Tabel 3.2

Daftar Siswa SDN Neglasari II

No.	Kelas	Banyak siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	I	13	23	32
2	II	10	21	46
3	III	9	22	33
4	IV	8	12	20
5	V	12	22	33
6	VI	21	11	36
Jumlah		75	119	201

Olahraga adalah proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong, membangkitkan, mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan/pertandingan, dan kegiatan jasmani yang intensif untuk memperoleh rekreasi, kemenangan dan prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila.

C. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

Berpedoman pada latar belakang bahwa permasalahan dalam penelitian ini

muncul dari adanya praktik pembelajaran sehari-hari yang dirasakan langsung

A. Latar Belakang Masalah

oleh guru dan siswa di lapangan, dimana masalahnya banyak siswa kelas IV Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang kurang mampu dan kurang antusias untuk melaksanakan pembelajaran jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu atletik khususnya tolakan pada lompat jauh dengan baik karena kekuatan otot secara menyeluruh.

tungkaik anak yang kurang mendapat latihan kekuatan.

Dalam menetapkan batasan pendidikan jasmani, harus pula dipertimbangkan

Oleh sebab itu diperlukan upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kaitannya dengan permainan dan olahraga. Meskipun banyak yang menganggap

kualitas praktik pembelajaran tersebut. Salah satu cara untuk menyelesaikan bahwa tiada perbedaan antara ketiganya, kajian secara khusus menunjukkan ciri

permasalahan yang ada dalam penelitian ini, metode penelitian yang masing-masing meskipun saling melingkupi. Permainan, jadi aktivitas bermain,

digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Class* terutama merupakan aktivitas kegembiraan. Bermain adalah jenis yang non-

Aktion Research. Arti dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah suatu bentuk kompetitif, atau non-pertandingan dari kegembiraan gerak fisik. Meskipun bermain

kajian yang bersifat reflektif untuk memahami, meningkatkan kemahiran, tidak selau harus fisik. Bermain tidak perlu harus olahraga atau pendidikan jasmani,

memperbaiki proses pembelajaran.

meskipun unsur-unsurnya dapat terlihat pada keduanya.

Sesuai dengan pendapat dari Rohiati (2008: 13) “Bagaimana sekelompok

Cholik (1996:14) menyatakan bahwa:

guru dapat mengorganisasikan kondisi praktik pembelajaran mereka, dan

belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencoba suatu

yang dapat mendorong, membangkitkan, mengembangkan, dan membina gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat

anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan/pertandingan, dan pengaruh nyata dari upaya itu”. untuk memperoleh rekreasi, kemenangan dan

prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkemampuan dalam berprestasi.

Sementara yang dimaksud dengan metoda itu sendiri seperti yang

dikemukakan oleh Surakhman (1989: 131) adalah “merupakan cara utama

yang dikemukakan untuk mencapai tujuan”. Sedangkan alasan bagi peneliti

menggunakan metode penelitian tindakan kelas ini bertolak dari latar belakang masalah yang terjadi dalam pembelajaran di lapangan. Dalam hal ini peneliti mencoba mengupayakan dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar atletik tolakan pada lompat jauh melalui permainan katak dan bangau

A. Latar Belakang Masalah

pada siswa kelas IV SDN Neglasari II Kecamatan Kadungora Kabupaten Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas Garut.

jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu Beberapa ahli mengemukakan tentang pengertian Penelitian Tindakan secara menyeluruh.

Kelas (PTK) salah satu diantaranya adalah.

Dalam menetapkan batasan pendidikan jasmani, harus pula dipertimbangkan

Menurut Mc Taggart (dalam Dikdasmen, 1993: 3).” Penelitian Tindakan kaitannya dengan permainan dan olahraga. Meskipun banyak yang menganggap

Kelas biasanya dilakukan oleh guru dikelas atau ditempat ia mengajar bahwa tiada perbedaan antara ketiganya, kajian secara khusus menunjukkan ciri

dengan penekanan pada penyempurnaan atau meningkatkan proses masing-masing meskipun saling melingkupi. Permainan, jadi aktivitas bermain, pembelajaran yang sudah dilakukannya”.

terutama merupakan aktivitas kegembiraan. Bermain adalah jenis yang non-

Menurut D Hopkins (yang diterjemahkan oleh Tim Pelatihan Proyek kompetitif, atau non-pertandingan dari kegembiraan gerak fisik. Meskipun bermain

PGSM, 1996: 6) mengemukakan bahwa tidak selau harus fisik. Bermain tidak perlu harus olahraga atau pendidikan jasmani,

Class Acktion Research adalah : sebagai suatu bentuk kajian yang meskipun bersifat reflektif oleh pelaku tindakan , yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahan terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, serta memperbaiki kondisi dimana praktek- praktek pembelajaran tersebut dilakukan.

Olahraga adalah proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat meningkatkan potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau

a Kelas merupakan upaya kolaboratif antara guru dan siswa-siswinya, yaitu kegiatan jasmani yang intensif untuk memperoleh rekreasi, kemenangan dan prestasi puncak kelas, sekolah, kabupaten, provinsi, Indonesia, serta upaya yang bertujuan meningkatkan mutu pendidikan dan meningkatkan mutu bangsa yang berkualitas berdasarkan pancasila.

demi mutu profesionalnya dan bagi siswa peningkatkan prestasinya”.

Dengan mengacu pada pendapat diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian tindakan yang

dilakukan didalam kelas atau dilapangan dengan tujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas praktek pembelajaran pendidikan jasmani sehingga PTK berfokus pada permasalahan praktik yaitu permasalahan yang muncul pada proses pembelajaran pendidikan jasmani yaitu pada anak yang

A. Latar Belakang Masalah

kurang mampu menguasai gerak dasar atletik tolakan pada lompat jauh.

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu pendidikan jasmani dengan memfokuskan pada upaya meningkatkan secara menyeluruh.

kemampuan gerak dasar tolakan pada lompat jauh melalui penggunaan

Dalam menetapkan batasan pendidikan jasmani, harus pula dipertimbangkan permainan katak dan bangau pada siswa kelas IV SDN Neglasari II kaitannya dengan permainan dan olahraga. Meskipun banyak yang menganggap Kecamatan Kadungora Kabupaten Garut.

bahwa tiada perbedaan antara ketiganya, kajian secara khusus menunjukkan ciri masing-masing. Dalam penelitian ini digunakan metode kualitatif, dan kuantitatif Bogdan, dan Tailor (dalam Moleong 1998: 3), mengemukakan bahwa: jenis yang non-

kompetitif, atau non-pertandingan dari kegembiraan gerak fisik. Meskipun bermain tidak selalu deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar belakang individu tersebut secara holistic (utuh). Jadi, dalam hal ini tidak boleh mengisolasi individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan.

Metodologi kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Tujuan penelitian kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model-model matematis, teori-teori dan/atau hipotesis yang berkaitan dengan fenomena alam. Proses pengukuran adalah bagian yang sentral dalam penelitian kuantitatif karena hal ini memberikan hubungan yang fundamental antara pengamatan empiris dan ekspresi matematis dari hubungan-hubungan kuantitatif.

Jadi dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif yaitu penelitian kolaborasi semua pihak terkait, dan juga antara proses dan hasil dari apa yang telah diteliti.

2. Desain Penelitian

A. Latar Belakang Masalah

Penelitian tindakan kelas ini adalah bentuk penelitian yang praktis yaitu Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas dilaksanakan di dalam kelas atau lapangan, yang berdasarkan kepada jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu permasalahan yang terjadi pada keseharian dalam pelaksanaan pembelajaran secara menyeluruh.

disekolah. Dalam penelitian tindakan kelas (PTK), peneliti tidak berperan Dalam menetapkan batasan pendidikan jasmani, harus pula dipertimbangkan sebagai penonton mengenai apa yang dilakukan guru yang dikenai tindakan kaitannya dengan permainan dan olahraga. Meskipun banyak yang menganggap dan guru terhadap siswanya. dalam hal ini siswa tidak diperlakukan sebagai bahwa tiada perbedaan antara ketiganya, kajian secara khusus menunjukkan ciri objek yang dikenai tindakan dan guru sebagai pelaku dan pengumpul data, masing-masing meskipun saling melingkupi. Permainan, jadi aktivitas bermain, akan tetapi siswa dimungkinkan secara aktif berperan serta dalam terutama merupakan aktivitas kegembiraan. Bermain adalah jenis yang non-melaksanakan tindakan.

kompetitif, atau non-pertandingan dari kegembiraan gerak fisik. Meskipun bermain Desain penelitian yang akan dilaksanakan dalam penelitian tindakan tidak selalu harus fisik. Bermain tidak perlu harus olahraga atau pendidikan jasmani, kelas ini berbentuk proses pengkajian berdaur siklus. Dalam penelitian ini meskipun unsur-unsurnya dapat terlihat pada keduanya.

penulis menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan Cholik (1996:14) menyatakan bahwa:

MC Taggart, yaitu suatu sistem spiral yang saling terkait.

Olala Adapun model siklus Kemmis dan MC Taggart ini terdiri dari empat yang dapat mendorong, membangkitkan, mengembangkan, dan membina. Tahap yakni, rencana tindakan (plan), pelaksanaan tindakan (act), observasi anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan/pertandingan, dan (observer), dan refleksi (reflect). Hasil dari refleksi pada siklus pertama prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang merupakan bahan pertimbangan untuk merancang tindakan pada siklus

selanjutnya. Untuk memudahkan pemahaman tentang tahapan-tahapan siklus tersebut secara visual dapat dilukiskan dalam gambar seperti berikut:

A. Latar Belakang

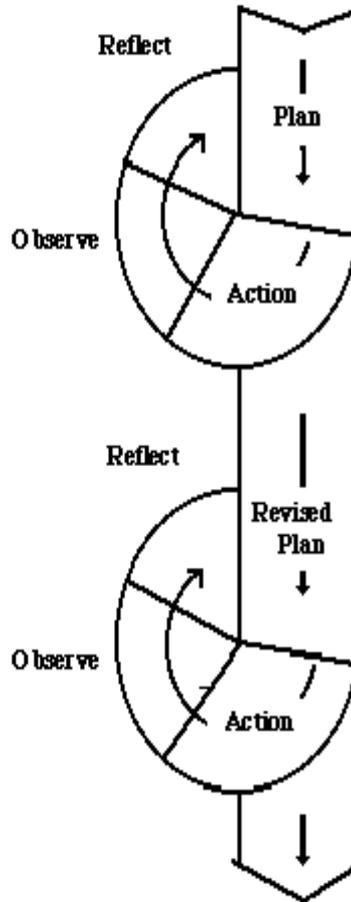
Pendidikan jasmani yang secara menyeluruh

Dalam kaitannya dengan bahwa tidak ada masing-masing terutama untuk kompetitif, atau tidak selalu hari

meskipun unsur-unsurnya dapat terlihat pada keduanya.

CYCLE 1

CYCLE 2



didikan melalui aktivitas perkembangan individu

rus pula dipertimbangkan banyak yang menganggap

husus menunjukkan ciri jadi aktivitas bermain,

adalah jenis yang non-fisik. Meskipun bermain

atau pendidikan jasmani, meskipun unsur-unsurnya dapat terlihat pada keduanya.

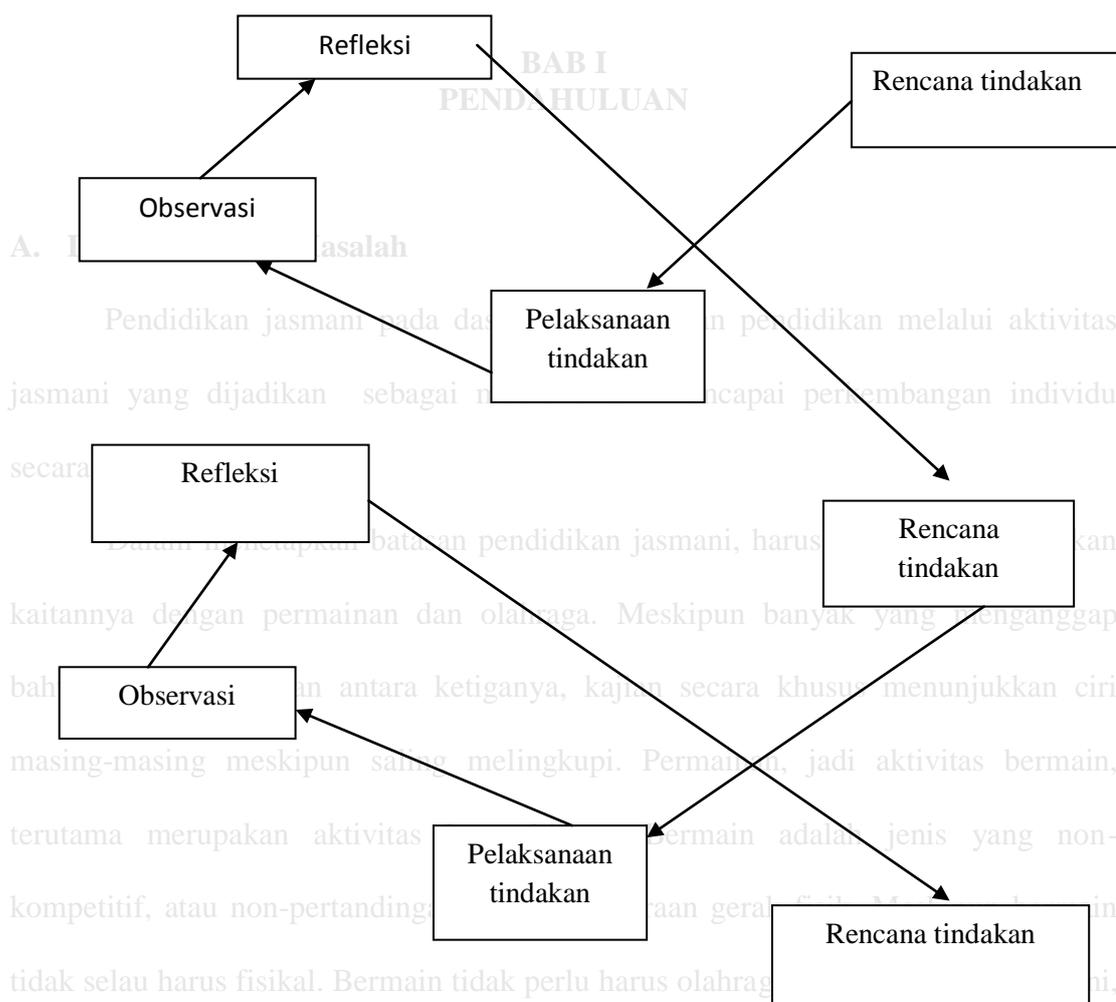
Cholik (1996:14) menyatakan **Gambar 3.2**

Model Kemmis dan Taggart

Olahraga adalah proses (Kasbolah, 1998:111) segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong, membangkitkan, mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau anggota. Sehubungan dengan desain model spiral Kemmis dan Taggart, siklus kegiatan jasmani yang intensif untuk memperoleh rekreasi, kemenangan dan yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan meliputi empat tahap yaitu berkualitas berdasarkan Pancasila.

tahap perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*act*), observasi (*observe*), dan refleksi

(*reflect*). Seperti yang tampak pada bagan berikut ini:



Gambar 3.3 Alur Pelaksanaan Tindakan dalam PTK
(diadopsi dari Kasbolah, 1998: 70)

Untuk mengatasi setiap permasalahan yang muncul atau mungkin terjadi dalam proses pembelajaran, guru harus selalu membuat perencanaan pembelajaran terlebih dahulu baru kemudian pelaksanaan tindakan sebagai implementasi perencanaan tersebut. Pelaksanaan tindakan selalu disertai pengamatan dan observasi, baik oleh pelaku tindakan itu sendiri maupun oleh observer lain. Observasi dilakukan sebagai upaya mengumpulkan data. Observasi berperan melihat, mendengar, dan mencatat segala apa yang terjadi

selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Selanjutnya observer melaksanakan diskusi balikan terhadap data yang telah diperolehnya.

Dalam pelaksanaan diskusi tentang data yang diperoleh dari hasil

observasi maupun dari tes, akan diseleksi, disederhanakan, diorganisasikan,

A. Latar Belakang Masalah

secara sistematis dan rasional serta dengan teknik triangulasi akan diperoleh suatu kesimpulan. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan refleksi. Refleksi jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu dilakukan secara bersama-sama untuk mengetahui hal-hal mana yang perlu secara menyeluruh.

mendapat perhatian untuk dipertahankan, ditingkatkan atau ditinggalkan. Jika

Dalam menetapkan batasan pendidikan jasmani, harus pula dipertimbangkan kegiatan refleksi dilakukan dengan benar melibatkan semua pihak terkait, kaitannya dengan permainan dan olahraga. Meskipun banyak yang menganggap bahwa kegiatan pembelajaran atau pelaksanaan tindakan akan selalu bermuara pada hasil suatu tindakan, yaitu penyusunan perencanaan dan masing-masing meskipun saling melingkupi. Permainan, jadi aktivitas bermain, tindakan perbaikan berikutnya.

terutama merupakan aktivitas kegembiraan. Bermain adalah jenis yang non-kompetitif, atau non-pertandingan dari kegembiraan gerak fisik. Meskipun bermain pembelajaran yang berorientasi pada suatu tujuan, melaksanakan perencanaan tidak selalu harus fisik. Bermain tidak perlu harus olahraga atau pendidikan jasmani, tersebut yang disertai pengamatan guna memperoleh data pelaksanaan meskipun unsur-unsurnya dapat terlihat pada keduanya.

pembelajaran, baik tentang kelebihan maupun kelemahannya, hasilnya dianalisis dan dikaji secara bersama-sama guna pelaksanaan penyusunan

perencanaan perbaikan. Rangkaian kegiatan tersebut merupakan satu siklus yang dapat mendorong, membangkitkan, mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan/pertandingan, dan kegiatan jasmani yang intensif untuk memperoleh rekreasi, kemenangan dan prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila.

D. Instrumen Penelitian

Untuk mengetahui langkah-langkah pembelajaran gerak dasar tolakan pada lompat jauh melalui permainan katak dan bangau pada peningkatan kemampuan tolakan, dilakukan secara observasi langsung dilapangan saat

A. Latar Belakang Masalah

pembelajaran berlangsung.

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu turun kelapangan serta berusaha mengumpulkan sendiri informasi yang secara menyeluruh.

Dalam penelitian ini, peneliti sendiri yang menjadi instrumen utama yang diperlukan. Alat yang akan digunakan yaitu sebagai berikut:

1. Wawancara

Dalam menetapkan batasan pendidikan jasmani, harus pula dipertimbangkan kaitannya dengan permainan dan olahraga. Meskipun banyak yang menganggap bahwa itu yaitu suatu teknik pengumpulan data dan pencatatan data, informasi, atau informasi pendapat dengan cara mengajukan pertanyaan kepada siswa, pengamat atau responden namun dilakukan secara tertulis, baik pertanyaan maupun jawaban-komp yang dikehendaki oleh siswa, pengamat ataupun responden. Wawancara ini tidak dilakukan untuk meminta jawaban dari pertanyaan yang telah dibuat untuk, meski memperoleh hasil data yang lebih tepat dengan kata lain wawancara

merupakan pendukung data yang dikumpulkan dan untuk validasi data yang

telah dikumpulkan melalui angket. Wawancara dilakukan setelah

Olahraga adalah proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha pembelajaran selesai, wawancara diberikan kepada siswa dan guru, yakni tentang pembelajaran gerak dasar tolakan pada lompat jauh dengan menggunakan media permainan katak dan bangau. Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan pancasila.

2. Observasi

Observasi dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung, tetapi dalam penelitian ini menerapkan teknik observasi secara langsung.

Keuntungan utama dari teknik observasi ini adalah bisa memberikan pengalaman-pengalaman saat itu juga mendalam. Pada penelitian ini observasi dilakukan untuk mengamati dan mengetahui aktivitas siswa, kinerja guru dalam pembelajaran gerak dasar tolakan lompat jauh dikelas IV.

A. Latar Belakang Masalah

Observasi dalam penelitian tindakan berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan terkait dengan orientasi ke tindakan berikutnya sebagai dasar bagi refleksi yang akan dilaksanakan pada siklus berikutnya, dan oleh sebab itu peneliti menyusun lembar observasi. Observasi yang dilakukan peneliti selama penggunaan media permainan katak dan bangau diterapkan dalam pembelajaran gerak dasar tolakan pada lompat jauh, ini adalah observasi kinerja guru, aktivitas siswa, lingkungan dan kondisi, terutama sekolah SDN Neglasari II. kegembiraan. Bermain adalah jenis yang non-

3. Tes hasil Belajar Tahapan ini dilaksanakan karena pemberian tes pada hasil belajar, meskipun merupakan tolak ukur untuk mengetahui apakah pembelajaran berhasil atau

tidak. Pemberian tes hasil belajar berupa tes kemampuan untuk individu dan kelompok, pemberian tes hasil belajar dilakukan pada akhir belajar siswa

Olahraga adalah proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha antara sebelum dan sesudah berlangsungnya pemberian tindakan dengan potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau menggunakan media permainan. Peningkatan hasil belajar siswa dapat diukur kegiatan jasmani yang intensif untuk memperoleh rekreasi, kemenangan dan dengan cara membandingkan nilai rata-rata yang diperoleh. Asia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan pancasila.

Pencapaian keberhasilan dapat diketahui melalui penilaian yang dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung dan sesudah proses pembelajaran. Penilaian proses pembelajaran dilakukan guru dengan cara

mengobservasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan penilaian sesudah proses pembelajaran adalah hasil belajar siswa, yaitu penilaian tes individu yang berupa tes perbuatan. Petunjuk pengetesan yaitu siswa harus lari, menolak, pada satu kaki dan melompat. Pengetesan

A. Latar Belakang Masalah

dilakukan secara bergiliran, siswa mulai dari kegiatan awal berupa tes Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas langsung perorangan/ individu secara bergiliran menuju bak lompatan, jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu terutama yang diperhatikan tolakan yang dilakukan siswa pada papan tolakan secara menyeluruh.

Tes praktek gerak dasar tolakan pada lompat jauh, dilakukan untuk Dalam menetapkan batasan pendidikan jasmani, harus pula dipertimbangkan mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam tolakan lompat jauh. Cara kaitannya dengan permainan dan olahraga. Meskipun banyak yang menganggap yang dilakukan untuk pengambilan data atau hasil yaitu dengan: 1). bahwa tiada perbedaan antara ketiganya, kajian secara khusus menunjukkan ciri Memperhatikan sikap awal pada waktu akan melakukan tolakan, 2). masing-masing meskipun saling melingkupi. Permainan, jadi aktivitas bermain, Memperhatikan sikap badan saat melakukan tolakan, 3). Memperhatikan terutama merupakan aktivitas kegembiraan. Bermain adalah jenis yang non-sikap badan setelah melakukan tolakan pada lompat jauh.

kompetitif, atau non-pertandingan dari kegembiraan gerak fisik. Meskipun bermain

4. Catatan lapangan

tidak selalu harus fisik. Bermain tidak perlu harus olahraga atau pendidikan jasmani, Catatan lapangan yaitu catatan kegiatan selama pelaksanaan meskipun unsur-unsurnya dapat terlihat pada keduanya.

pembelajaran berlangsung yang terjadi di kelas ataupun diluar kelas yang Cholik (1996:14) menyatakan bahwa:

berisikan deskripsi proses dan hasil pembelajaran, interpretasi, koreksi

analisis dan saran dari peneliti terhadap praktikan atau rekan sejawat. Dalam yang dapat mendorong, membangkitkan, mengembangkan, dan membina

hal ini yang akan dicatat yaitu semua bentuk kegiatan atau kejadian selama Pptanipatangi jasnipich dan rehani dan mas cege sebagai kegunaan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan/pertandingan, dan

proses belajar mengajar berlangsung dalam pembelajaran gerak dasar tolakan kegiatan jasmani anggota masyarakat untuk memperoleh kegunaan dan prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang pada lompat jauh, mulai dari kegiatan awal aktivitas siswa dan kinerja guru

sampai berakhirnya pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan sepanjang penelitian secara terus-menerus dari awal sampai akhir pelaksanaan tindakan. Menurut Sugiyono

(2005: 63) mengemukakan bahwa, “Teknik pengumpulan data dapat

A. Latar Belakang Masalah

dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview (wawancara), kuesioner (angket), dokumentasi dan gabungan keempatnya”. Berkaitan dengan hal tersebut, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni secara menyeluruh.

observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Dengan menggunakan pengumpulan data tersebut selanjutnya peneliti mengolah data yang diperoleh dengan cara data dikategorikan dan klasifikasikan berdasarkan analisis kaitan dengan logisnya kemudian ditafsirkan dan disajikan secara faktual dan sistematis dalam keseluruhan permasalahan dan kegiatan penelitian. Dalam penelitian ini yaitu pengumpulan data hasil belajar tolakan kompetitif, atau non-pertandingan dari kegembaraan gerak fisik. Meskipun bermain pada lompat jauh, hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan pada hasil pembelajaran tolakan pada lompat jauh. Data-data dari hasil pembelajaran meskipun unsur-unsurnya dapat terlihat pada keduanya.

tolakan pada lompat jauh kemudian diolah menjadi data yang sesungguhnya sesuai dengan harapan peneliti. Observasi yang dilakukan yaitu merekam

semua aktivitas atau kejadian yang terjadi pada waktu sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung, observasi dilakukan untuk memperoleh data-data yang lebih akurat. Catatan lapangan dilakukan untuk mencatat kegiatan dari mulai aktivitas siswa dan kinerja guru pada pembelajaran gerak dasar tolakan

lompat jauh berlangsung. Dokumentasi yang peneliti dokumentasikan yaitu mulai dari jumlah murid tiap kelas, jumlah putra dan putrinya, jumlah siswa

keseluruhan, lokasi sekolah, jumlah tenaga pendidik, serta mendokumentasikan proses pembelajaran gerak dasar tolakan pada lompat jauh dengan menggunakan media permainan katak dan bangau.

A. Latar Belakang Masalah

F. Pengolahan Data dan Analisis Data

1. Pengolahan Data

Menurut Nasution (1996: 114) Proses pengolahan data sering dengan proses pelaksanaan tindakan pembelajaran sebagai bentuk dari rancangan pengolahan data kualitatif dalam kerangka Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sedangkan analisis data biasanya dilakukan pada tahap akhir penelitian tindakan kelas untuk menjawab pertanyaan penelitian, namun demikian untuk kepentingan tertentu analisis data dapat dilaksanakan beriringan dengan pengolahan data disetiap selesainya satu tahap atau siklus tindakan pembelajaran.

Teknik pengolahan data yang akan dilakukan pada penelitian ini yaitu kompetitif, atau non-pertandingan dari kegembiraan gerak fisik. Meskipun bermain dengan menggunakan:

a. Reduksi data

meskipun unsur-unsurnya dapat terlihat pada keduanya.

Dalam hal ini peneliti melakukan pemilihan, dan pemusatan perhatian untuk menyederhanakan, abstrak, transpormasi dan kasar yang diperoleh

menjadi informasi hasil tindakan. Dalam hal ini yang dimaksud reduksi data pada pembelajaran tolakan pada lompat jauh melalui permainan katak dan bangau, yaitu dari permainan ini peneliti mulai memusatkan pada setiap gerakan-gerakan yang dilakukan siswa yang mengacu pada pembelajaran

gerak dasar lompat jauh yang sebenarnya.

b. Paparan data

Peneliti mengembangkan sebuah deskripsi informasi untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Displai data atau penyajian data yang digunakan pada langkah ini adalah dalam bentuk paparan naratif dan

A. Latar Belakang Masalah

representatif grafik. Peneliti dalam hal ini yaitu sudah mulai Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas mengembangkan deskripsi dari hasil informasi yang didapat dalam jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu pembelajaran tolakan pada lompat jauh melalui permainan katak dan bangau secara menyeluruh.

berlangsung kedalam bentuk paparan naratif dan representatif.

Dalam menetapkan batasan pendidikan jasmani, harus pula dipertimbangkan

c. Penyimpulan

kaitannya dengan permainan dan olahraga. Meskipun banyak yang menganggap

Peneliti berusaha menarik kesimpulan dan melakukan verifikasi dengan bahwa tiada perbedaan antara ketiganya, kajian secara khusus menunjukkan ciri

mencari makna setiap gejala yang diperolehnya yang mungkin ada, alur masing-masing meskipun saling melingkupi. Permainan, jadi aktivitas bermain, kausatif dari fenomena dan proposisi. Selanjutnya data tersebut disusun dan terutama merupakan aktivitas kegembiraan. Bermain adalah jenis yang non-dikategorikan, kemudian disajikan, dimaknai, disimpulkan dan terakhir kompetitif, atau non-pertandingan dari kegembiraan gerak fisik. Meskipun bermain diperiksa keabsahannya. Dalam hal ini peneliti dapat menarik kesimpulan tidak selau harus fisik. Bermain tidak perlu harus olahraga atau pendidikan jasmani, dari penelitian hasil belajar tolakan pada lompat jauh, selanjutnya data yang meskipun unsur-unsurnya dapat terlihat pada keduanya.

diperoleh disusun dan dikategorikan, disimpulkan kemudian di periksa Cholik (1996:14) menyatakan bahwa:

kembali keabsahan data tersebut yang telah didapat.

Olah Data yang telah diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan tes hasil yang dapat mendorong, membangkitkan, mengembangkan, dan membina belajar yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Neglasari II kecamatan anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan/pertandingan, dan Kadungora Kabupaten Garut dalam penelitian. kegiatan ini diharapkan untuk memperoleh rekreasi, kemenangan dan prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan pancasila.

2. Analisis Data

BAB I

Teknik analisis data pada dasarnya dilakukan sepanjang penelitian secara terus-menerus dari awal sampai akhir pelaksanaan penelitian tindakan

A. **I kelas** Berkaitan dengan konsepsi tersebut, yaitu data yang ada dari hasil pengumpulan data ini dianalisis untuk tindakan selanjutnya. Analisis data menurut Patton (Moleong, 1998: 103) adalah "Proses mengatur urutan data, secara mengorganisasi ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Maka analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan reduksi data, paparan kaitan data, dan penyimpulan". dan olahraga. Meskipun banyak yang menganggap

Pada tahap reduksi data peneliti menyeleksi dan memfokuskan data, masing-masing meskipun saling melingkupi. Permainan jadi aktivitas bermain, menyederhanakan data, kemudian memformulasi data untuk siap disajikan, terutama merupakan aktivitas kegembiraan. Bermain adalah jenis yang non-dalam hal ini yang dimaksud reduksi data pada pembelajaran tolakan pada kompetitif, atau non-pertandingan dari kegembiraan gerak fisik. Meskipun bermain lompat jauh melalui permainan katak dan bangau, yaitu dari permainan ini tidak selalu harus fisik. Bermain tidak perlu harus olahraga atau pendidikan jasmani, peneliti mulai memusatkan pada setiap gerakan-gerakan yang dilakukan meskipun unsur-unsurnya dapat terlihat pada keduanya siswa yang mengacu pada pembelajaran gerak dasar lompat jauh yang

Cholik (1996:14) menyatakan bahwa: sebenarnya. Tahap penyajian data adalah pengorganisasian data yang lengkap dan tertata.

Gianraga adalah proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong, membangkitkan, mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan/pertandingan, dan kegiatan jasmani yang intensif untuk memperoleh rekreasi, kemenangan, dan prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila.

Pada tahap pemaknaan adalah memeriksa kesesuaian informasi data yang dikumpulkan dengan target yang telah ditentukan sehingga dapat menentukan rencana pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan. Kegiatan menyimpulkan dilakukan setelah penyajian data. Analisis data dalam

penelitian ini dilakukan selama dan setelah pengambilan data pada pelaksanaan pembelajaran tolakan pada lompat jauh.

Proses analisis data dalam penelitian ini dimulai dengan menelaah dan

mempelajari seluruh data yang terkumpul dari berbagai sumber, kemudian data

A. Latar Belakang Masalah

tersebut direduksi dengan jalan membuat abstraksi yaitu dengan Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas merangkumnya menjadi intisari yang terjaga kebenarannya. Selanjutnya data jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu tersebut disusun dan dikategorikan, kemudian disajikan, dimaknai, secara menyeluruh.

disimpulkan, data terakhir diperiksa keabsahannya. Kegiatan akhir yang

Dalam menetapkan batasan pendidikan jasmani, harus pula dipertimbangkan dilakukan adalah dengan mengadakan pemeriksaan validasi data. Adapun kaitannya dengan permainan dan olahraga. Meskipun banyak yang menganggap

teknik yang digunakan dalam pemeriksaan validasi data adalah teknik bahwa tiada perbedaan antara ketiganya, kajian secara khusus menunjukkan ciri

member check, triangulasi, dan expert opinion. Teknik analisis data dalam

masing-masing meskipun saling melingkupi. Permainan, jadi aktivitas bermain, penelitian ini adalah sebagai berikut: hasil observasi dan wawancara

terutama merupakan aktivitas kegembiraan. Bermain adalah jenis yang non-

dianalisis dan direfleksi. Proses analisis data dimulai dengan menelaah data

kompetitif, atau non-pertandingan dari kegembiraan gerak fisik. Meskipun bermain

yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu wawancara, observasi yang sudah

tidak selalu harus fisik. Bermain tidak perlu harus olahraga atau pendidikan jasmani, ditulis dalam catatan lapangan serta dokumen. Setelah data tersebut dibaca, meskipun unsur-unsurnya dapat terlihat pada keduanya.

dipelajari dan ditelaah, kemudian data tersebut direduksi yang dilakukan

Cholik (1996:14) menyatakan bahwa:

dengan cara membuat abstraks. Abstrak merupakan usaha membuat

rangkuman yang inti, proses, pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga

yang dapat mendorong, membangkitkan, mengembangkan, dan membina. Perhatian seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan/pertandingan, dan

kegiatan intensif untuk memperoleh rekreasi, kemenangan dan prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang

G. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini ada empat komponen yang menjadi konsep

Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sesuai dengan pendapatnya Suhaesimi

Arikunto (2002 : 83), keempat komponen tersebut menunjukkan langkah-

langkah atau tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Tahapan Perencanaan Tindakan

Kegiatan yang hendak dilaksanakan pada tahapan perencanaan tersebut

A. Latar Belakang Masalah

diantaranya:

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas

a. Peneliti mengadakan pendekatan dengan Kepala Sekolah SDN jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu Neglasari II untuk menyampaikan maksud dan tujuan diadakannya secara menyeluruh.

penelitian yang akan dilaksanakan yaitu penelitian tindakan kelas.

Dalam menetapkan batasan pendidikan jasmani, harus pula dipertimbangkan

b. Peneliti mengadakan penelitian awal yang dilaksanakan tanggal 24 kaitannya dengan permainan dan olahraga. Meskipun banyak yang menganggap November 2010 pada pembelajaran lompat jauh di kelas IV SDN bahwa tiada perbedaan antara ketiganya, kajian secara khusus menunjukkan ciri

Neglasari II. Tujuan ini adalah mendapatkan data awal dan mencatat masing-masing meskipun saling melingkupi. Permainan, jadi aktivitas bermain, permasalahan yang ditemukan pada pembelajaran tolakan lompat terutama merupakan aktivitas kegembiraan. Bermain adalah jenis yang non-jauh.

kompetitif, atau non-pertandingan dari kegembiraan gerak fisik. Meskipun bermain

c. Peneliti mengadakan diskusi dengan guru kelas yang bersangkutan tidak selau harus fisik. Bermain tidak perlu harus olahraga atau pendidikan jasmani, yaitu guru kelas IV yakni membicarakan permasalahan siswa tentang meskipun unsur-unsurnya dapat terlihat pada keduanya.

kesulitannya dalam pembelajaran tolakan pada lompat jauh.

Cholik (1996:14) menyatakan bahwa:

d. Peneliti memperkenalkan model pembelajaran dengan menggunakan

Olahraga adalah salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar tolakan permainan katak dan bangau untuk meningkatkan hasil belajar tolakan yang dapat mendorong, membangkitkan, mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan/pertandingan, dan kegiatan jasmani yang inovatif untuk memperoleh keberhasilan dalam prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas.

e. Setelah mendapatkan kesepakatan antara peneliti dan praktisi, selanjutnya peneliti menyusun rencana pembelajaran mengenai topik

lompat jauh untuk dilaksanakan di kelas IV.

- f. Peneliti mempersiapkan instrumen pengumpul data, diantaranya adalah pedoman wawancara, lembar observasi, tes hasil belajar dan catatan lapangan.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

A. Latar Belakang Masalah

Pada tahap pelaksanaan tindakan ini, kegiatan dilaksanakan secara Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas IV yang melaksanakan jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu pembelajaran. Apabila pada siklus pertama belum menunjukkan peningkatan secara menyeluruh.

yang diinginkan/ ditargetkan maka akan diperbaiki dengan siklus kedua dan Dalam menetapkan batasan pendidikan jasmani, harus pula dipertimbangkan selanjutnya sesuai dengan kebutuhan.

kaitannya dengan permainan dan olahraga. Meskipun banyak yang menganggap

Adapun kegiatan yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu sebagai berikut: bahwa tiada perbedaan antara ketiganya, kajian secara khusus menunjukkan ciri

- a. Peneliti mempersiapkan alat yang dibutuhkan dalam pembelajaran, masing-masing meskipun saling melingkupi. Permainan, jadi aktivitas bermain,
- b. Peneliti menyusun perencanaan dari mulai membuat rencana terutama merupakan aktivitas kegembiraan. Bermain adalah jenis yang non-pelaksanaan pembelajaran.
- c. Peneliti bertindak langsung sebagai praktisi dan sebagai observer, tidak selau harus fisik. Bermain tidak perlu harus olahraga atau pendidikan jasmani, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas dan kepala sekolah, meskipun unsur-unsurnya dapat terlihat pada keduanya.

d. Observer melaksanakan observasi untuk meperhatikan, mencatat, Cholik (1996:14) menyatakan bahwa:

merekam serta mendokumentasikan kegiatan selama proses

Olahraga adalah jenis pendidikan jasmani yang dapat mendorong, membangkitkan, mengembangkan, dan membina

potensi-potensi jasmani dan mental anak-anak, pemuda, dewasa, atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan/pertandingan, dan

kegiatan lainnya yang bertujuan untuk mencapai prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila.

Neglasari II.

Bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran dilakukan, observasi pada pembelajaran tolakan pada lompat jauh, dan catatan lapangan untuk

mengumpulkan data, untuk membantu siswa memanipulasi media permainan katak dan bangau, dan tes hasil belajar untuk mengevaluasi hasil dari penggunaan media permainan. Selain itu dilakukan wawancara, untuk mencari informasi dalam rangka perbaikan pada siklus berikutnya.

A. Latar Belakang Masalah

3. Tahap Observasi

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu penerapan media permainan katak dan bangau. Langkah pembelajaran secara menyeluruh.

menyeluruh diamati yaitu, aktifitas siswa dan kinerja guru dengan objektif Dalam menetapkan batasan pendidikan jasmani, harus pula dipertimbangkan agar mendapatkan data baik yang dialami oleh siswa maupun guru selama kaitannya dengan permainan dan olahraga. Meskipun banyak yang menganggap kegiatan belajar mengajar berlangsung, kelebihan dan kekurangan pada waktu bahwa tidak perbedaan antara ketiganya, kajian secara khusus menunjukkan ciri proses pembelajaran berlangsung yaitu pembelajaran tolakan pada lompat masing-masing meskipun saling melingkupi. Permainan, jadi aktivitas bermain, jauh, hasil maupun dampak yang timbul dari proses pembelajaran mengukur terutama merupakan aktivitas kegembiraan. Bermain adalah jenis yang non-hasil pembelajaran dengan penggunaan media permainan katak dan bangau.

kompetitif, atau non-pertandingan dan kegembiraan gerak fisik. Meskipun bermain tidak selalu harus fisik. Bermain tidak perlu harus olahraga atau pendidikan jasmani, Data yang diperoleh dari hasil observasi tentang pembelajaran tolakan meskipun unsur-unsurnya dapat terlihat pada keduanya.

dengan penggunaan media permainan, mengenai hasil dari pembelajaran Cholik (1996:14) menyatakan bahwa:

tolakan pada lompat jauh dengan penggunaan media permainan katak dan bangau, perlu segera di analisis (diberi makna) sehingga dapat diketahui yang dapat mendorong, membangkitkan, mengembangkan, dan membina apakah tindakan yang dilakukan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Hasil observasi dijadikan acuan untuk melaksanakan evaluasi sehingga dapat prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang menyusun langkah-langkah tindakan berikutnya.

Refleksi yaitu mengingat dan menuangkan kembali suatu tindakan.

Dalam tahap ini peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau

dampak dari tindakan yang dilakukan. Secara teknis refleksi dilakukan melalui analisis, sintesis informasi yang di peroleh dalam pelaksanaan tindakan. Dalam tahap ini dilakukan evaluasi terhadap keberhasilan dan pencapaian tujuan tindakan. Peneliti memperbaiki proses pembelajaran yang

A. Latar Belakang Masalah

telah dilakukan dan pelayanan pembelajaran secara berkelanjutan.

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu pelaksanaan tindakan pada pembelajaran gerak dasar tolakan pada lompat secara menyeluruh.

Jauh dengan menggunakan media permainan katak dan bangau. Hasil dari refleksi ini dilanjutkan pada perumusan rencana tindakan pada siklus berikutnya yang merupakan perbaikan dan penyempurnaan dari tindakan bahwa tiada perbedaan antara ketiganya, kajian secara khusus menunjukkan ciri yang pada siklus sebelumnya.

Dalam menetapkan batasan pendidikan jasmani, harus pula dipertimbangkan kaitannya dengan permainan dan olahraga. Meskipun banyak yang menganggap masing-masing meskipun saling melingkupi. Permainan, jadi aktivitas bermain, terutama merupakan aktivitas kegembiraan. Bermain adalah jenis yang non-

H. Validasi Data
Validasi merupakan tingkatan ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiono, 2005: 117). Data yang benar adalah data yang tidak berbeda yang dilaporkan meskipun unsur-unsurnya dapat terlihat pada keduanya.

oleh penulis dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek peneliti. Cholik (1996:14) menyatakan bahwa:

Validasi data yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Hopkins

(dalam Wiraatmadja, 2006:167-171). Mengemukakan bahwa untuk mengetahui validasi data dapat menggunakan:

1. Member check, yaitu memeriksa kembali keterangan-keterangan atau prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang informasi yang diperoleh selama pengamatan pembelajaran gerak dasar

tolakan pada lompat jauh menggunakan permainan katak dan bangau dengan

cara mengkonfirmasi dengan guru dan siswa melalui diskusi balikan pada setiap tindakan.

BAB I PENDAHULUAN

2. **Triangulasi**, yaitu memeriksa kebenaran data yang diperoleh peneliti

selama pembelajaran gerak dasar tolakan pada lompat jauh dengan

A. Latar Belakang Masalah

membandingkan terhadap hasil yang diperoleh mitra secara kolaboratif Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu kelebihan dan kekurangan. Tujuannya adalah untuk memperoleh derajat secara menyeluruh.

kepercayaan data yang maksimal, kegiatan *Triangulasi* ini dilakukan Dalam menetapkan batasan pendidikan jasmani, harus pula dipertimbangkan secara reflektip-kolaboratif yang maksimal.

kaitannya dengan permainan dan olahraga. Meskipun banyak yang menganggap

3. **Audit trail**, yaitu dengan mengecek kebenaran dari data dengan prosedur bahwa tiada perbedaan antara ketiganya, kajian secara khusus menunjukkan ciri dan metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada pembelajaran masing-masing meskipun saling melingkupi. Permainan, jadi aktivitas bermain, gerak dasar tolakan pada lompat jauh melalui permainan katak dan bangau terutama merupakan aktivitas kegembiraan. Bermain adalah jenis yang non-dengan cara mendiskusikan dengan pembimbing.

kompetitif, atau non-pertandingan dari kegembiraan gerak fisik. Meskipun bermain

4. **Expert opinion**, yaitu dengan mengecek kesahihan hasil temuan pada tidak selau harus fisik. Bermain tidak perlu harus olahraga atau pendidikan jasmani, pembelajaran gerak dasar tolakan pada lompat jauh dengan dosen meskipun unsur-unsurnya dapat terlihat pada keduanya.

pembimbing I dan dosen pembimbing II. Dalam hal ini peneliti Cholik (1996:14) menyatakan bahwa:

mengkonfirmasi dengan dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II

sehingga hasil penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan. Olahraga adalah kegiatan atau usaha yang dapat mendorong, membangkitkan, mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan/pertandingan, dan kegiatan jasmani yang intensif untuk memperoleh rekreasi, kemenangan dan prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan pancasila.