

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan salah satu cara yang ditempuh peneliti dalam rangka memperoleh data yang dipergunakan sesuai dengan masalah yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2015) mengemukakan bahwa metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat dikemukakan, dikembangkan, dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan. Metode penelitian digunakan untuk menggambarkan sebuah rancangan tahapan-tahapan pelaksanaan peneliti. Kerangka-kerangka yang digunakan di dalam penelitian meliputi langkah-langkah menentukann jenis dan rancangan penelitian, waktu, dan tempat penelitian, menentukann subjek penelitian, variabel dan pelaksanaan, observasi, analisis, refleksi, dan kesimpulan, instrument penelitian dan analisis data. Berdasarkan dengan pendapat yang telah dikemukakan tersebut, maka metode penelitian yang cocok digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Metode PTK adalah sebuah kajian sistematik tentang upaya meningkatkan mutu praktik pembelajaran oleh sekelompok melalui tindakan praktis dan refleksi atas hasil tersebut (Musthofa et al., 2016).

Menurut Ani Widayati (2008) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru di dalam pembelajaran untuk peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. Upaya tindakan untuk perbaikan dimaksudkan sebagai pencarian jawaban atas permasalahan yang dialami guru dalam melaksanakan tugasnya sehari-hari. Pada pelaksanaannya, setiap masalah yang diungkapkan dan dicarikan jalan keluar haruslah masalah yang benar-benar ada dan nyata dialami oleh guru. Sedangkan menurut Suyanto (1997) secara singkat PTK dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk “penelitian yang bersifat reflektif

dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu, untuk memperbaiki dan meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional”. Jadi PTK berkaitan erat dengan persoalan praktek pembelajaran sehari-hari yang dialami guru. Menurut Arikunto, dkk (2006) “penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”. PTK adalah penelitian yang mampu menawarkan cara dan prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme pendidik dalam proses belajar mengajar di kelas dengan melihat kondisi peserta didik (Supardi, 2012).

Berdasarkan beberapa pengertian PTK menurut para ahli diatas, maka PTK dapat disimpulkan bahwa suatu penelitian dengan mengamati tindakan-tindakan di dalam kelas dengan menggunakan metode penelitian yang sesuai dengan kebutuhan kelas tersebut. Sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran yang lebih baik.

3.2 Desain Penelitian

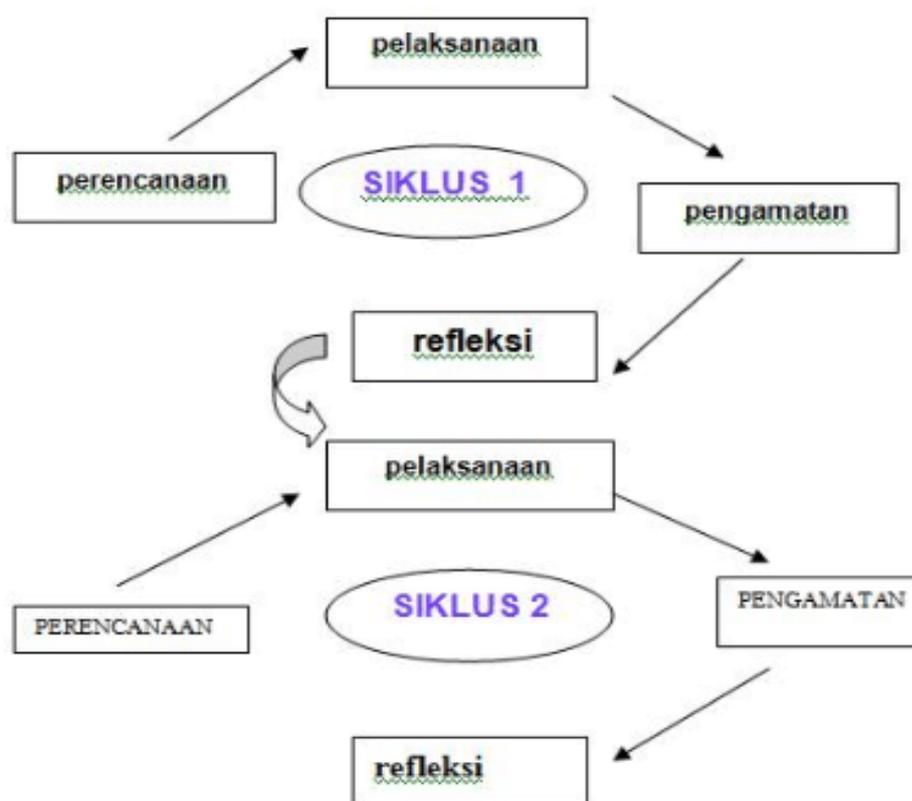
Dalam penelitian dibutuhkan sebuah metode, penggunaan metode dalam penelitian disesuaikan dengan masalah dan tujuan dari penelitian. Metode penelitian digunakan untuk memudahkan peneliti dalam pengumpulan dan analisis data. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 3) menyatakan bahwa “Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.” Penelitian jenis ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi peneliti dalam rangka untuk memperbaiki kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Menurut Arikunto (2013, hlm. 129) “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 dalam memecahkan suatu permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan penerapan modifikasi terhadap pembelajaran aktivitas jasmani pada keterampilan bermain bola tangan. Dengan menggunakan alternatif penerapan modifikasi melalui keterampilan bermain bola tangan sebagai pemecahan masalah yang terjadi di sekolah.

Yuliani, 2023

PENERAPAN MODIFIKASI PEMBELAJARAN PERMAINAN TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLA TANGAN PADA SISWA KELAS IX C SMP 1 PASUNDAN BANDUNG

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

Sesuai dengan rancangan PTK yang direkomendasikan dalam Buku Pedoman Penulisan PTK dalam Pendidikan Jasmani, maka prosedur PTK merujuk pada rancangan penelitian yang dirancang secara bertahap, yaitu tahap menentukan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian Tindakan kelas ini mengacu pada model Kemmis dan Mc Teggart (2018), yaitu “penelitian yang dipandang sebagai suatu siklus spiral dari pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi) dan refleksi yang selanjutnya diikuti dengan siklus spiral”. Untuk lebih jelasnya seperti terdapat pada gambar berikut ini;



Gambar 3.1 Bagan alur penelitian (Kemmis dan Mc Taggart,2018)

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. Yuliani, 2023

PENERAPAN MODIFIKASI PEMBELAJARAN PERMAINAN TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLA TANGAN PADA SISWA KELAS IX C SMP 1 PASUNDAN BANDUNG

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

Dengan kata lain, objek pengamatan sudah lampau terjadi. Arikunto (2013, hlm. 138).

3.3 Partisipan

Subjek penelitian ini merupakan peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) 1 Pasundan Bandung kelas IX C dengan jumlah 32 siswa (13 perempuan dan 19 laki-laki).

3.4 Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) 1 Pasundan Bandung. Kelas IX C dengan jumlah siswa 32 (13 perempuan dan 19 laki-laki). Peneliti memilih tempat ini berdasarkan pertimbangan permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran yakni pada pembelajaran penjas yaitu keterampilan bermain melalui penerapan modifikasi pembelajaran permainan.

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut 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. Menurut Yusuf (2011, hlm. 39) mengemukakan bahwa “instrumen adalah alat bantu untuk mengumpulkan data”. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen sangat membantu peneliti dalam suatu penelitian untuk mengumpulkan data. Maka dari itu instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu GPAI (*Game Performance Assessment Instrumen*) yang dibuat oleh Griffin, Mitchell, dan Oslin (Hoedaya 2001 : 108), yang dikemudian diadaptasi oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan penelitian. GPAI memuat tujuh komponen yaitu *home base*, *adjust*, *decision making*, *skill execution*, *support*, *cover*, *guard or marking*. GPAI memiliki nilai validasi *home base* (0.5) *adjust* (0.6), *decision making* (0.6), *skill execution* (0.6), *support* (0.6), *cover* (0.4), *guard or marking* (0.5). Pada hasil uji validitas tersebut maka dapat disimpulkan bahwa komponen tes GPAI termasuk pada kategori tinggi dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian hal tersebut

Yuliani, 2023

PENERAPAN MODIFIKASI PEMBELAJARAN PERMAINAN TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLA TANGAN PADA SISWA KELAS IX C SMP 1 PASUNDAN BANDUNG

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

dinyatakan valid. Untuk nilai realibilitas pada instrumen GPAI memiliki nilai 0,68 yang berarti komponen GPAI dapat di terapkan dan diterima (Gunawan, 2019).

3.5.1 Lembar Observasi

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 awal. Menurut Sugiyono, (2017, hlm. 214) “Jika dalam observasi partisipan peneliti terlibat langsung aktivitas orang-orang yang sedang diamati, maka dalam observasi peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen.” Untuk melakukan proses observasi, penulis hanya berperan sebagai guru atau pemberi *treatment/* tindakan dan menjadi pengobservasi (observer) kegiatan observasi dilakukan setelah siswa melakukan permainan dengan dibantuan berupa video hasil dari permainan kemudian dianalisis untuk menemukan hasil peningkatan keterampilan bermain. Penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengukur peningkatan dari setiap tahap pembelajaran kepada siswa dalam keterampilan bermain bola tangan pada penerapan modifikasi pembelajaran.

Berdasarkan pokok permasalahan yang diangkat oleh peneliti yaitu tentang penerapan modifikasi pembelajaran permainan terhadap keterampilan bermain bola tangan, maka dari itu untuk mendapatkan data yang baik peneliti menggunakan alat ukur atau instrumen penelitian GPAI (*Game Performance Assessment Instrumen*) Untuk mengumpulkan data, di dalam penelitian ini menggunakan instrumen GPAI (*Game performance Assessment Instrumen*).

3.5.2 Prosedur Penelitian GPAI (Game Performance Analisis Instrumen)

1. Langkah pertama adalah menentukann sampel yaitu siswa SMP 1 Pasundan Bandung.
2. Selanjutnya melakukan tes dengan pendidikan yang telah dipilih yaitu GPAI (*Game Performance Assessment Instrumen*).
3. Kemudian selanjutnya, peneliti melakukan *treatmen/* tindakan berupa modifikasi permainan bola tangan yang di modifikasi.
4. Dilanjutkan dengan permainan atau game kelompok kecil sekaligus pengetesan, serta peneliti mengamati untuk mendapatkan hasil dari tes.

Yuliani, 2023

PENERAPAN MODIFIKASI PEMBELAJARAN PERMAINAN TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLA TANGAN PADA SISWA KELAS IX C SMP 1 PASUNDAN BANDUNG

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

5. Setelah mendapatkan hasil tes akhir, langkah selanjutnya adalah pengolahan data dan analisis data. Kemudian yang terakhir membuat kesimpulan yang didasarkan dari pengolahan data tersebut.

Menurut Sucipto (2007) GPAI (*Game Performance Assesment Instrumen*) adalah “Templet umum yang bisa diadaptasi ke dalam berbagai tipe permainan untuk menilai pengetahuan siswa.” Dapat disimpulkan bahwa instrumen GPAI adalah alat ukur untuk menilai keterampilan bermain yang menunjukkan pemahaman dan kemampuan dalam memecahkan masalah pada situasi permainan yang sesuai dengan keadaan permainan yang sebenarnya. Berikut ini ada tujuh komponen GPAI yang diamati untuk menemukan gambaran tentang tingkat penempilan bermain siswa, yaitu:

1. Kembali ke pangkalan (*home base*) maksudnya adalah seseorang pemain membuat pemilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan
2. Melakukan keterampilan (*skill execution*) adalah penampilan yang efisien dan kemampuan yang mendasar.
3. Penyesuaian (*adjust*) adalah pergerakan permainan baik, dalam menyerang ataupun bertahan seperti yang diinginkan dalam permainan.
4. Melindungi (*cover*) adalah memberikan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.
5. Memberi dukungan (*support*) adalah menyediakan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.
6. Menjaga/menandai (*guard/ mark*) adalah bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola.
7. Perlindungan (*base*) adalah menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola.

Aspek observasi dalam *Game Performance Assesment Instrumen* (GPAI) termasuk perilaku yang mencerminkan kemampuan pemain untuk memecahkan masalah pada saat permainan bola besar yaitu permainan bola tangan dengan tuntutan situasi permainan, melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Keuntungan dari GPAI adalah sifatnya fleksibel. Guru dapat menentukan sendiri

Yuliani, 2023

PENERAPAN MODIFIKASI PEMBELAJARAN PERMAINAN TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLA TANGAN PADA SISWA KELAS IX C SMP 1 PASUNDAN BANDUNG

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

komponen apa saja yang perlu diamati sesuai dengan kebutuhan dalam permasalahan yang akan diberikan.

Dalam menggunakan *Game Performance Assessment Instrumen* (GPAI) untuk permainan yang lebih spesifik, ada tiga aspek yang menjadi fokus utama dalam menilai keterampilan bermain siswa, yaitu keputusan yang diambil (*Decision Making*), melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*) dan memberi dukungan (*support*). Adapun format penilaian GPAI yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1

Aspek Kriteria Yang Diambil Dari Keseluruhan Komponen

Komponen	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision making</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengoper bola: Berusaha mengoper bola ke temannya yang tidak dalam penjagaan. 2. Menembak: siswa melakukan tembakan ke gawang Ketika tidak dalam penjagaan atau posisi bebas. 3. Menggiring: siswa menggiring bola Ketika dibutuhkan dalam situasi tersebut
2. Melaksanakan keterampilan (<i>Skill execution</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengoper: siswa mengoper bola kepada temannya secara tepat dan efektif. 2. Menembak: siswa dapat memasukan bola ke dalam gawang. 3. Menggiring: siswa dapat melewati lawan-lawan dengan menggiring bola.
3. Memberi dukungan (<i>Support</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa berusaha mencari posisi yang tepat untuk mendapatkan operan dari temannya. Siswa mencari ruang yang kosong untuk mendapatkan operan dari temannya dan membebaskan temannya dari penjagaan yang ketat.

Yuliani, 2023

PENERAPAN MODIFIKASI PEMBELAJARAN PERMAINAN TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLA TANGAN PADA SISWA KELAS IX C SMP 1 PASUNDAN BANDUNG

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

Tabel 3.2
Format Penilaian GPAI

Instrumen Penilaian Penampilan Bermain								
No	Nama	Memberi Dukungan (Support)		Membuat Keputusan (Decision Making)		Melakukan Keterampilan Tertentu (Skill Execution)	Jumlah	Nilai akhir
		T	TT	T	TT	E		
1								
2								
3								
Dst								
Rata-rata								
Simpangan Baku								

Dari kisi-kisi tabel penilaian keterampilan bermain bola tangan, maka dapat dilihat nilai yang diperoleh sebagai berikut :

T = Tepat

TT = Tidak Tepat

E = Efisien

TE = Tidak Efisien

Berikut gambaran mengenai rumus perhitungan kualitas penampilan untuk tujuh macam aspek yang dinilai :

1. Keterlibatan dalam permainan = Jumlah keputusan yang tepat/efisien ditambah (+) Jumlah keputusan yang tidak tepat/tidak efisien dari tujuh (7) komponen.
2. Standar A = Jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) Jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
3. Standar B = Jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) Jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
4. Standar C = Jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) Jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.

Yuliani, 2023

PENERAPAN MODIFIKASI PEMBELAJARAN PERMAINAN TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLA TANGAN PADA SISWA KELAS IX C SMP 1 PASUNDAN BANDUNG

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

5. Standar D = Jumlah mengambil keputusan efisien dibagi (:) Jumlah mengambil keputusan yang tidak efisien.
6. Standar E = Jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:)Jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
7. Standar F = Jumlah mengambil keputusan tepat dibagi (:) Jumlah mengambil keputusan yang tidak tepat.
8. Penampilan bermain = $\frac{(A+B+C+D+E+F+G)}{7} =$

Berikut dapat dilihat pada table 3.3 gambaran mengenai rumus perhitungan kualitas penampilan permainan siswa sebagai berikut:

Tabel 3.3
Cara Penilaian GPAI

Indeks	Cara Penjumlahan
Keterlibatan dalam permainan	Jumlah keputusan yang tepat + jumlah keputusan yang tidak tepat + jumlah pelaksanaan keterampilan yang efisien + jumlah pelaksanaan keterampilan yang tidak efisien + jumlah penyesuaian yang tepat
Standar Mengambil Keputusan (SMK)	Jumlah keputusan yang tepat : jumlah keputusan yang tidak tepat
Standar Memberi Dukungan (SMD)	Jumlah pemberi dukungan yang tepat : jumlah pemberi dukungan yang tidak tepat
Standar Keterampilan (SK)	Jumlah Keterampilan yang efisien : jumlah keterampilan yang tidak efisien
Penampilan Permainan	$[SMD+SMK+SK] : 3$ (jumlah indeks yang digunakan)

3.6 Prosedur Penelitian

Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) dan sebagai observer untuk. Secara utuh, 43endidik yang diterapkan ddalam penelitian pendidik kelas seperti digambarkan ddalam bagan, melalui tahapan sebagai berikut:

3.6.1 Tahap persiapan

- a. Pengajuan judul pada dosen pembimbing, penyusunan proposal, dan seminar proposal penelitian.

Yuliani, 2023

PENERAPAN MODIFIKASI PEMBELAJARAN PERMAINAN TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLA TANGAN PADA SISWA KELAS IX C SMP 1 PASUNDAN BANDUNG

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

- b. Pengajuan surat izin penelitian dari program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang kemudian diserahkan ke SMP 1 Pasundan Bandung.
- c. Melakukan studi pendahuluan ke lokasi penelitian.

3.6.2 Observasi Awal

Observasi awal ini dilakukan untuk mengetahui situasi pembelajaran pendidikan jasmani yang terjadi di SMP 1 Pasundan Bandung. Tahap awal ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi kemudian peneliti merencanakan tindakan sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Pada tahap awal tindakan ini yang dilakukan adalah observasi terhadap keterampilan bermain bola tangan.

3.6.3 Perencanaan

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

- a. Peneliti membuat rencana pembelajaran (RPP) dengan menerapkan modifikasi pembelajaran dalam bola tangan untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa.
- b. Membuat lembar observasi format tes keterampilan untuk menilai proses pembelajaran, serta membuat catatan lapangan sebagai instrumen untuk melihat atau mengukur proses pembelajaran saat di lapangan.
- c. Menyiapkan alat elektronik (handphone atau camera) untuk mendokumentasikan hasil dari pembelajaran untuk di observasi dan kejadian penting saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat dijadikan bahan untuk mengoreksi dan mengevaluasi guna memperbaiki proses tindakan pembelajaran ditahap selanjutnya.
- d. Menyiapkan sarana dan prasarana untuk kegiatan pembelajaran aktivitas permainan bola tangan.

3.6.4 Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan pendidik, peneliti berperan sebagai aktor (guru) dan sebagai observer yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran

Yuliani, 2023

PENERAPAN MODIFIKASI PEMBELAJARAN PERMAINAN TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLA TANGAN PADA SISWA KELAS IX C SMP 1 PASUNDAN BANDUNG

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

keterampilan bermain bola tangan dengan penerapan modifikasi untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa. Langkah-langkah yang ditempuh dalam proses pelaksanaan tindakan yaitu:

1. Pendahuluan

- a. Peserta didik dihitung, dipimpin berdoa.
- b. Melakukan presensi.
- c. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- d. Memotivasi peserta didik.
- e. Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar.

2. Kegiatan Inti

- a. Menyajikan informasi kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari.
- b. Menjelaskan sekaligus menayangkan bentuk ketampilan bermain bola tangan tahap 1 dan tahap 2 dengan berbagai tingkat kesulitan.
- c. Melakukan pemanasan seperti peregangan atau penguluran otot pada lengan.
- d. Mempelajari bentuk permainan bermain bola tangan dengan kelompok masing-masing. Melakukan tes keterampilan bermain bola tangan dalam turnamen atau game di setiap kelompok melawan kelompok lain dengan durasi waktu tes 15 menit, tes ini dilakukan untuk melihat hasil siswa setelah diberikan treatment diawal.

3. Penutup

- a. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari oleh masing-masing kelompok.
- b. Melakukan pendinginan ditempat.
- c. Guru memberikan penghargaan untuk upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.
- d. Peserta didik dibariskan, dihitung, berdoa dan dibubarkan.

4. Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observer melakukan observasi terhadap peserta

Yuliani, 2023

PENERAPAN MODIFIKASI PEMBELAJARAN PERMAINAN TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLA TANGAN PADA SISWA KELAS IX C SMP 1 PASUNDAN BANDUNG

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

didik sesuai dengan yang direncanakan dan apa yang terjadi di lapangan, mengisi lembar observasi, serta mendokumentasi kegiatan. Hal ini bertujuan untuk peneliti menentukann 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 analisis dalam tahap ini, untuk selanjutnya dijadikan acuan untuk melakukan tindakan berikutnya.

6. Tahap Pelaporan

- a. Melakukan pengolahan dan Analysis data yang sudah terkumpul.
- b. Membuat interpretasi, membuat kesimpulan, dan membuat rekomendasi hasil penelitian.
- c. Menyusun naskah skripsi secara lengkap

3.7 Analisis Data dan Pengolahan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi di setiap tindakan dalam setiap proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung. Data atau informasi hasil observasi dijadikan sumber untuk kepentingan analisis guna memecahkan masalah penelitian terhadap proses pembelajaran siswa. Dalam proses pengumpulan data, peneliti mendapatkan dari berbagai sumber diantaranya :

1. Siswa: peneliti melihat perubahan yang ditunjukkan oleh siswa dari aktivitasnya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
2. Observer: melihat catatan jumlah data peneliti hasil dari perubahan di setiap siklus pada setiap observasi dan refleksi dari setiap kegiatan.

Data yang dikumpulkan setelah hasil dari tes dan pengukuran di peroleh, makan tahap selanjutnya yaitu mengolah analisis data hasil dari observasi yang dilakukan. Data pada setiap kegiatan observasi dan pelaksanaan siklus memakai analisis kualitatif dan kuantitatif karena data berupa angka dan berupa kata-kata

Yuliani, 2023

PENERAPAN MODIFIKASI PEMBELAJARAN PERMAINAN TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLA TANGAN PADA SISWA KELAS IX C SMP 1 PASUNDAN BANDUNG

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

(narasi) menggunakan persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi di dalam proses kegiatan pembelajaran. Proses analisis dimulai dari awal sampai akhir pelaksanaan tindakan. Untuk mengetahui nilai rata-rata dan tingkat keberhasilan pembelajaran, untuk menghitung skor rata-rata dari setiap siklus dengan menggunakan rumus menurut derajat dan Abduljabar (2014, hlm 89) sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} = Nilai rata-rata
 $\sum x$ = jumlah skor (x)
 n = Banyaknya Subjek
 x = Skor setiap subjek

Mencari persentase skor rata-rata:

$\frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \% = \text{Persentase Rata-rata.}$