

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan rancangan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Karena permasalahan dalam penelitian ini bertujuan bagaimana meningkatkan keterampilan siswa dalam permainan sepak bola.

Berbekal dari keinginan memperbaiki pembelajaran penjas pada kerjasama dalam permainan sepak bola, penulis mempersiapkan diri tentang apa itu penelitian tindakan kelas, latar belakang, karakter dan prosedur yang harus ditempuh. Berdasarkan pendapat Kemmis dalam Rochiati Wiriaatmaja (2005:12) dijelaskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah :

Sebuah inkuiri reflektif yang dilakukan secara kemitraan mengenai situasi tertentu (termasuk pendidikan) untuk meningkatkan rasionalitas dan kedilan dari : a) Kegiatan praktek social atau pendidikan mereka b) pemahaman mereka mengenai kegiatan-kegiatan praktek pendidikan ini, c). situasi yang memungkinkan terlaksananya kegiatan praktek ini.

Menurut Ebbutt (1985, dalam Hopkins, (1993) mengemukakan ;

‘Penelitian tindakan kelas adalah kajian sistimatik dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dalam melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut’.

Sedangkan Elliott (1991) dalam Rochiati Wiriaatmaja (2005:12) ‘Melihat penelitian tindakan sebagai kajian dari sebuah situasi sosial dengan memungkinkan tindakan untuk memperbaiki kualitas situasi sosial tersebut’. Jadi secara ringkas dari pernyataan-pernyataan di atas adalah penelitian tindakan kelas

adalah bagaimana guru mengorganisasi praktek pembelajarannya, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri.

Mereka mencobakan suatu gagasan perbaikan dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu. Penelitian ini mengacu pada siklus kegiatan yang dikembangkan model spiral Kemmis dan Taggart yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Kemudian apabila melihat perkembangannya, penelitian tindakan kelas bermula dari penelitian tindakan yang pertama kali dipakai oleh Kurt Lewin pada tahun 1940-an yang pada awalnya diterapkan untuk bidang sosial dan ekonomi, namun oleh *Stephen Corey (1952-1953)* penelitian ini dipakai untuk pertama kalinya pada bidang pendidikan. Selanjutnya pada tahun 1975 Lawrence Stenhouse memperkenalkan istilah "*the teacher as researcher*" atau guru sebagai peneliti, bersamaan dengan munculnya istilah tersebut dalam tahun yang sama dalam proyek yang dinamakan Ford Teaching Project yang dipimpin oleh Elliot dan Clem Adelman merekrut 40 guru sekolah dasar dan menengah yang dilibatkan dalam penelitian untuk menelaah praktek kelasnya masing-masing dengan penelitian tindakan dan pada akhirnya muncul istilah-istilah guru peneliti dan penelitian kelas oleh guru karena penelitian untuk perbaikan itu dilakukan di ruang kelas. Namun kemudian Hopkins memakai istilah *Classroom Research in Action* atau *Classroom Action Research* untuk mengingatkan penelitian yang dilakukan oleh para peneliti pendidikan dengan menjadikan guru dan siswa sebagai objek penelitiannya. Berdasarkan pengertian dan latar belakang penelitian tindakan kelas, menurut Wiriaatmaja dan Wahab dalam Suherman (2004:3) menyatakan bahwa karakteristik penelitian tindakan kelas yaitu, "Memperbaiki

proses pembelajaran dari dalam. Kolaboratif dan Partisipatif, menyelesaikan masalah, meningkatkan kinerja mekanisme diri dari dalam”.

Kemudian penelitian ini mengacu kepada penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Taggart seperti dijelaskan dalam Kasbolah (1999:14) mengatakan :

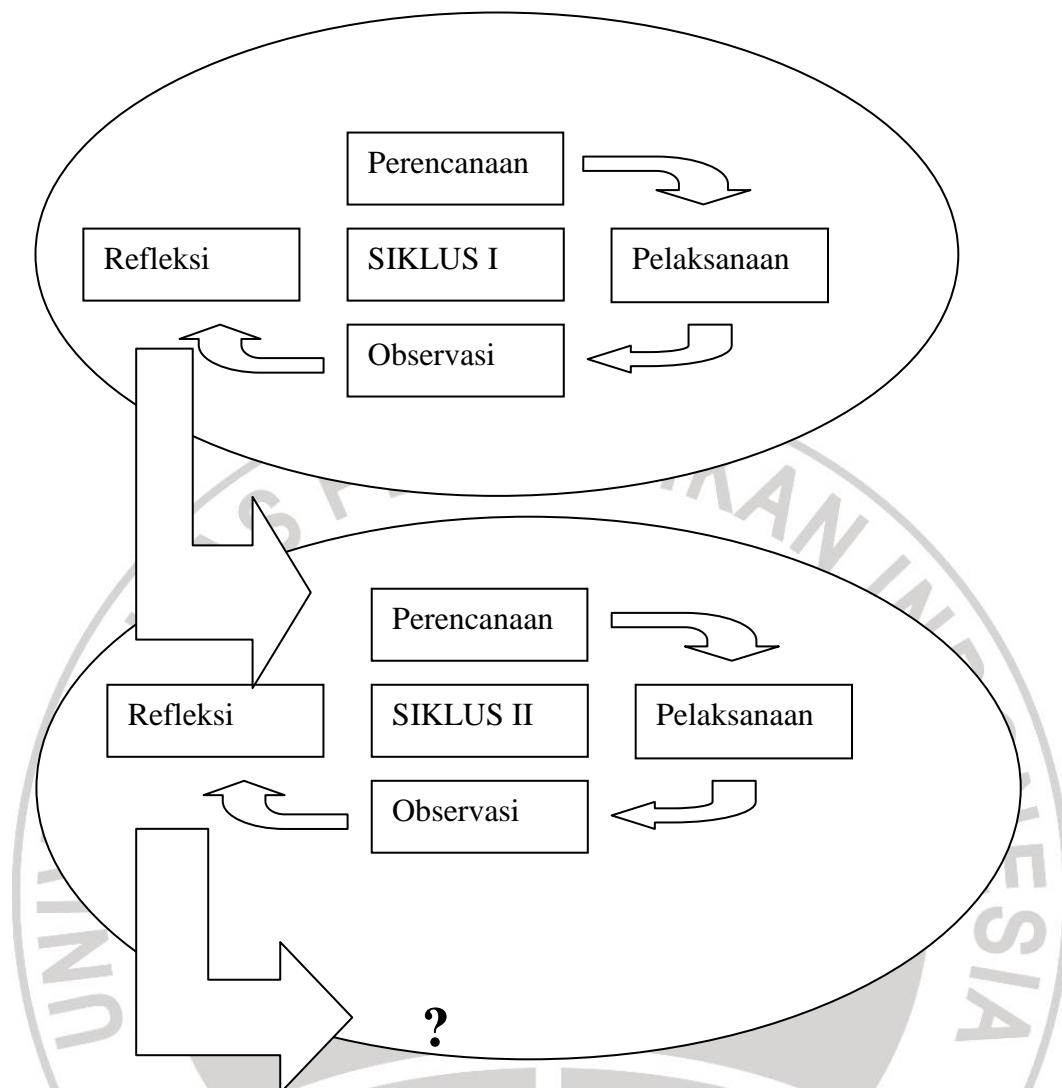
’Penelitian tindakan juga digambarkan sebagai suatu proses yang dinamis di mana ke empat aspek, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi harus dipahami bukan sebagai langkah-langkah yang statis, terselesaikan dengan sendirinya, tetapi lebih merupakan momen-momen dalam bentuk spiral yang menyangkut perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi’.

B. Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Bojong Soang Kecamatan Bojong Soang Kabupaten Bandung, pada kelas V dengan jumlah siswa 35 orang, terdiri dari 20 orang siswa laki-laki dan 15 orang siswa perempuan. Secara umum bila ditinjau dari sosial budaya dan ekonomi masyarakat, peserta didik masih tergolong kurang perhatiannya terhadap pendidikan dan ini terakumulasi terhadap kualitas pendidikan di SDN Bojong Soang. Namun hal tersebut bukan salah satu faktor yang menentukan kualitas pendidikan, masih banyak faktor lainnya seperti sarana prasarana, sumber daya manusia dan pelaksanaan kurikulum.

C. Desain Penelitian

Pada dasarnya desain penelitian terdiri dari empat komponen yaitu rencana, tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Adapun alur tindakan dapat dilihat pada gambar dihalaman berikut :



Gambar 3.1
Model Spiral dari Kemmis dan Taggart (1998)

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari beberapa siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai, seperti yang sudah di desain dalam faktor yang diselidiki. Untuk melihat kemampuan awal keterampilan siswa dalam permainan sepak bola , siswa diberikan latihan tanpa petunjuk dari guru setelah itu diadakan tes , hal tersebut sebagai bahan evaluasi. Sedangkan observasi awal dilakukan untuk mengetahui tindakan tepat yang akan

diberikan dalam rangka meningkatkan kemampuan maksimal siswa dalam penguasaan pemahaman bermain.

Dari evaluasi dan observasi awal, maka dalam refleksi ditetapkan bahwa tindakan yang dipergunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dari refleksi awal yang digunakan sebagai tolak ukur, maka dilaksanakanlah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) sebagai prosedur sebagai berikut :

Tabel 3.1. SIKLUS PENELITIAN

Siklus I	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat skenario pembelajaran sepak bola dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ▪ Membuat lembar observasi. ▪ Menyusun daftar rencana upaya-upaya yang hendak dilaksanakan untuk pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam permainan sepak bola.
	Pelaksanaan tindakan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peneliti melaksanakan dan mengintervensikan upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk pembelajaran kooperatif tipe TGT yang telah disusun dalam daftar upaya meningkatkan keterampilan dalam permainan sepak bola. ▪ Melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan secara sadar, kritis, sistematis dan objektif dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk keterampilan dalam permainan sepak bola.
	Alternatif pemecahan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berusaha memecahkan permasalahan dari setiap upaya pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dilakukan dengan perbaikan dan pengulangan-pengulangan metode belajar untuk keterampilan dalam permainan sepak bola.
	Observasi/Pengamatan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi langsung : peneliti langsung turun lapangan dan terlibat berada bersama objek penelitian. ▪ Observasi tidak langsung : pengamatan tidak pada saat berlangsungnya

Tabel 3.1. (Lanjutan)

		<p>peristiwa, dokumen dan catatan lapangan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi terbuka, observasi terfokus, observasi terstruktur.
	Analisis dan refleksi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan yang meliputi evaluasi mutu, jumlah dan waktu dari setiap tindakan. ▪ Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi, untuk digunakan pada siklus berikutnya. ▪ Evaluasi tindakan I
Siklus II	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah ▪ Pengembangan program tindakan
	Pelaksanaan tindakan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pelaksanaan program tindakan II ▪ <i>Stasion atau Learning Centers</i> ▪ <i>Child Designed Activities</i> ▪ <i>Videotaping</i>
	Observasi/Pengamatan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengumpulan dan tindakan II
	Analisis dan Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Evaluasi tindakan II
Kesimpulan, saran dan rekomendasi		

Berikut ini pemaparan dari tabel diatas, yaitu sebagai berikut :

1. Perencanaan

Didalam perencanaan adapun kegiatan yang dilakukan peneliti, yaitu :

- a. Peneliti membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam bermain sepak bola.
- b. Peneliti membuat lembar observasi yaitu:
 - 1). Sebuah catatan atau kertas kosong yang tujuannya untuk melihat dan mengamati bagaimana kondisi belajar mengajar dilapangan ketika model pembelajaran tersebut diterapkan.

- 2). Peralatan mekanis yang tujuannya untuk merekam data ketika peneliti sedang mengajar dilapangan.
 - 3). Jurnal harian yaitu salah satu alat untuk mengumpulkan data dimana peneliti mencatat segala aspek pembelajaran baik diawal pembelajaran maupun diakhir pembelajaran.
- c. Membuat alat bantu mengajar
 - d. Peneliti berusaha menentukan alat bantu mengajar dengan menggunakan sebuah bola sepak yang berukuran empat untuk anak usia dini, stop watch, peluit, dan lapangan sepak bola yang disesuaikan dengan kebutuhan.
 - e. mendesain 2 alat evaluasi. Alasan peneliti mendesain alat evaluasi, karena dismping mengobservasi di lapangan bagi peneliti juga sangat penting dan bahkan digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran itu sendiri dan peneliti mengamati dari alat evaluasi tersebut, maka : 1) apakah kesalahan siswa dalam melaksanakan keterampilan bermain sepak bola sudah dapat diminimalkan serta, 2) apakah mereka telah mampu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tersebut dalam bermain sepak bola.

2. Pelaksanaan Tindakan

Peran peneliti dalam pelaksanaan tindakan adalah sebagai guru yang terlibat dalam penelitian tindakan. Langkah-langkah peneliti pada pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut :

- a. Peneliti melaksanakan atau mengintervensikan desain pembelajaran yang telah dirancang dalam skenario pembelajaran.

- b. Peneliti langsung melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan secara sadar, kritis, sistematis dan objektif dengan menggunakan aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam keterampilan bermain sepak bola.

1. Alternatif pemecahan masalah

Dari hasil pelaksanaan tindakan peneliti berusaha memecahkan suatu permasalahan dari setiap pembelajaran yang dilakukan dengan tindakan-tindakan perbaikan atau pengulangan-pengulangan model pembelajaran yang diterapkan.

2. Observasi

Pada saat pembelajaran berlangsung peneliti mengamati, memahami, melihat apa yang didengar, diucapkan oleh perkataan, maka langkah-langkah peneliti untuk mengumpulkan data, teknik observasi yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Observasi langsung, yaitu observasi yang dilakukan dimana observer berada bersama objek yang diselidiki. Misalnya, observasi dan skenario pembelajaran.
- b. Observasi tidak langsung, yaitu observasi atau pengamatan yang dilakukan tidak pada saat berlangsungnya suatu peristiwa yang akan diteliti. Misalnya, berupa dokumentasi dan catatan lapangan.

Dan kedua teknik tersebut ada beberapa teknik observasi yang peneliti gunakan yaitu :

- a. Observasi terbuka, yaitu proses pengamatan yang dilakukan melalui penstrukturan perekaman data dalam bentuk kategori pembelajaran.

- b. Observasi terfokus, yaitu proses pengamatan yang diarahkan kepada kategori pembelajaran yang dikehendaki.
- c. Observasi terstruktur, yaitu proses pengamatan yang digunakan untuk memotret sejauh mana para siswa dalam kegiatan yang berkaitan dengan pembelajaran.
- d. Observasi sistematis, yaitu proses pengamatan yang mengandalkan penggunaan kategori-kategori yang relatif rinci sehingga perekaman data hanya berupa pengisian data tanda cacah (*tallies*).

3. Analisis dan refleksi

Dengan diberikan pemahaman model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam bermain sepak bola, maka hasil yang didapatkan dalam tahapan-tahapan observasi, peneliti dapat menganalisis dan merefleksikan diri dengan melihat data bahwa kegiatan peneliti yang telah dilakukan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain sepak bola menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Disamping data observasi dipergunakan pula skenario pembelajaran yang dibuat oleh peneliti pada saat peneliti selesai melaksanakan kegiatan pembelajaran. Data dan skenario pembelajaran dapat juga dipergunakan sebagai acuan bagi peneliti untuk dapat mengevaluasi dirinya sendiri.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat untuk mengukur data. Menurut Arikunto (1993: 121) “instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan suatu metode.” Untuk mengumpulkan data, dalam penelitian ini menggunakan

instrumen penilaian keterampilan bermain sepak bola dengan menggunakan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*) (Metzler, 2000: 363)

GPAI adalah templet yang dikhususkan dan diadaptasikan ke dalam berbagai tipe permainan untuk menilai kerjasama para siswa. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada tiga aspek penampilan pada setiap komponen: *decision made*/keputusan yang dibuat (tepat atau tidak tepat), *skill execution*/kemampuan mengeksekusi (efektif atau tidak efektif), dan *support*/dukungan (tepat atau tidak tepat).

Tabel 3.2. ASPEK PENILAIAN PERMAINAN SEPAK BOLA

Aspek	Kriteria	Nilai
Decision made/ Pengambilan keputusan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa berusaha melakukan operan dengan tepat ketemannya 2. Siswa berusaha menerima operan dengan tepat 3. Siswa membiarkan bola bila keluar lapangan 	6
Skill execution/ Kemampuan eksekusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penempatan bola pada waktu mengoper bola 2. Penempatan posisi pada saat membawa bola 	6
Support/Dukungan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pergerakan siswa tanpa bola 2. Pergerakan siswa dengan bola 3. Membuka ruang bagi rekan 4. Mengejar bola 	6

Di halaman berikut adalah format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan bermain sepak bola. Tanda X menunjukkan siswa tengah membuat keterampilan bermainnya, yang dicantumkan pada ketiga aspek penilaian.

Tabel 3.3. CONTOH PENILAIAN PERMAINAN SEPAK BOLA

Nama	Aspek/Komponen penampilan bermain					
	Decision made/ Pengambilan keputusan		Skill execution/ Kemampuan eksekusi		Support/Dukungan	
	A	IA	E	IE	A	IA
Erman	xxxxxx	xx	xxxxxx	xx	xxxxxxx	x

Keterangan:

A = Appropriate (Tepat), IA = Inappropriate (Tidak Tepat)

E = Efficient (Efisien), IE = Inefficient (Tidak Efisien)

Berikut cara menghitung penampilan permainan siswa, seperti yang dapat dilihat di tabel 3.4 sebagai berikut:

Tabel 3.4 Tabel Cara Menghitung Penampilan Permainan Siswa

Index	Cara Menjumlahkan
Keterlibatan Dalam Permainan (KP)	Jumlah keputusan tepat + jumlah keputusan tidak tepat + jumlah kemampuan eksekusi yang efisien + jumlah kemampuan eksekusi yang tidak efisien + jumlah pergerakan dukungan yang tepat
Index Pengambilan Keputusan (DM)	Jumlah keputusan tepat yang dibuat ÷ jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat
Index Kemampuan Mengeksekusi (SE)	Jumlah kemampuan mengeksekusi efisien ÷ jumlah kemampuan eksekusi tidak efisien
Index Dukungan (S)	Jumlah pergerakan dukungan yang tepat ÷ Jumlah pergerakan dukungan yang tidak tepat
Penampilan Permainan (PB)	$[DM + SE + S] \div 3$ (jumlah index yang digunakan)

Dalam penilaian permainan sepak bola tabel 3.3, penulis menentukan bahwa dalam penelitian ini dalam satu game hitungannya adalah 7 poin, dan apabila melihat contoh penilaian permainan sepak bola di atas, maka siswa mendapatkan poin 1 pada aspek mengambil keputusan yaitu ketika siswa tersebut melangkah untuk melakukan operan yang baik, mengarahkan kemana bola

tersebut diarahkan, menerima bola hasil operan dari rekan atau pun dari lawannya, sedangkan dalam pelaksanaan keterampilan penilaiannya yaitu ketepatan siswa melakukan operan dan dapat mengarah kepada tujuan, dan penilaian terhadap dukungan yaitu pergerakan siswa setelah tanpa bola dan dengan bola, membuka ruang bagi rekannya dan mengejar bola apa bila bola tersebut berada di lawan atau terlepas dari penguasanya atau pun lawannya.

Berikut ini gambar penilaian dari tabel 3.3 sebagai berikut : dalam satu game Garin membuat keputusan yang tepat sebanyak 5 kali dan membuat keputusan tidak tepat sebanyak 2 kali. Kemudian Erman melaksanakan keterampilan yang efisien sebanyak 5 kali dan melaksanakan keterampilan yang tidak efisien sebanyak 2 kali, selanjutnya Erman melakukan dukungan/gerak pendukung yang tepat sebanyak 6 kali dan gerak pendukung yang tidak tepat sebanyak 1 kali.

Dengan mengacu pada sistem penilaian di atas dan untuk mengetahui penampilan seseorang berdasarkan tindakan, keterampilan dan dukungan gerak. Maka berikut ini rumus penghitungan kualitas penampilan siswa adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 KP &= 5+2+5+2+6 = 20 \\
 DM &= 5 : 2 = 2,5 \\
 SE &= 5 : 2 = 2,5 \\
 S &= 6 : 2 = 6 \\
 PB &= (2,5+2,5+6) : 3 = 3,67
 \end{aligned}$$

Dari penghitungan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penampilan permainan Erman rata-rata berhasil yaitu nilai 3,67 dari total 7 berarti sebanyak 52,43%. Hal ini karena membuat keputusan tepat lebih banyak dari tidak tepatnya dan pelaksanaan keterampilan lebih banyak efisien dari pada tidak efisien serta dukungan dalam gerak lebih tepat dari pada tidak tepat.

F. Teknik Pengumpulan, Analisis Data dan Faktor yang diteliti

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Data dan Cara pengambilannya

a) Sumber Data : yang menjadi data dalam penelitian ini adalah siswa dan guru.

b) Jenis Data : Jenis data yang didapat adalah data kualitatif yang terdiri dari :

- 1) Hasil belajar
- 2) Rencana pembelajaran
- 3) Data hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran
- 4) Catatan lapangan
- 5) Photo kegiatan

c) Data hasil belajar diambil dengan penilaian pendekatan taktis yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan cara, dihalaman berikut :

- 1) Tes keterampilan permainan sepak bola untuk siswa sekolah dasar yang disesuaikan dengan kemampuan siswa yaitu menggunakan format catatan observasi bermain sepak bola.
- 2) Data yang diambil yaitu mempergunakan GPAI

2. Analisa Data

Dalam penelitian tindakan kelas, analisis data dilakukan sejak awal penelitian, pada setiap aspek kegiatan penelitian. Peneliti juga dapat langsung menganalisis apa yang diamati, situasi dan suasana kelas/lapangan, hubungan guru dengan anak didik dan anak didik dengan teman yang lainnya. Analisis menurut Nasution dalam Sugiyono (2005:88) menyatakan bahwa :

‘Melakukan analisis adalah pekerjaan yang sulit, memerlukan kerja keras, analisis memerlukan daya kreatif serta kemampuan intelektual yang tinggi. Tidak ada cara tertentu yang dapat diikuti untuk mengadakan analisis, sehingga setiap peneliti harus mencari sendiri metode yang dirasakan cocok dengan sifat penelitiannya. Bahan yang sama bisa diklasifikasikan lain oleh peneliti yang berbeda’.

Lebih lanjut analisis data menurut Patton dalam Moleong (2005:280) dikemukakan bahwa :

‘Proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, katagori, dan satuan uraian dasar, ia membedakannya dengan penafsiran yaitu memberikan arti yang signifikan terhadap hasil analisis, menjelaskan pola uraian, dan mencari hubungan di antara dimensi-dimensi uraian’.

Hal ini berarti bahwa peneliti akan melakukan analisis data sejak tahap orientasi lapangan. Ini selaras dengan pendapat Miles dan Huberman (dalam Wiriaatmaja, (2005:139) yang menyatakan “.....*the ideal model for data collection and analysis is one interweaves them from the beginning*” yang artinya model ideal dari pengumpulan data dan analisis data adalah secara bergantian berlangsung sejak awal. Pada tahap ini data ditelaah, direnungkan, dimaknai, dan diberi penjelasan supaya data yang telah didapat dicek untuk menentukan keabsahan data tersebut.

Sesuai dengan pendapat para ahli diatas, maka dalam penelitian ini analisis data dilakukan dengan mempergunakan teknik analisis data kualitatif. Secara garis besar kegiatan analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Menelaah seluruh data yang telah dikumpulkan. Penelaahan dilakukan dengan cara menganalisis, mensintesis, memaknai menerangkan dan menyimpulkan.
- 2) Mereduksi data yang didalamnya melibatkan kegiatan pengkategorian dan pengklasifikasian..
- 3) Menyimpulkan dan memverifikasikan.

3. Faktor yang di teliti

Faktor-faktor yang ingin di teliti oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- 1) Faktor lemahnya kemampuan dalam menerapkan keterampilan permainan sepak bola pada siswa kelas V SDN Bojong Soang Kabupaten Bandung melalui aplikasi pembelajaran kooperatif tipe TGT.
- 2) Faktor siswa : dengan melihat kemampuan siswa kelas V dalam menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT, maka siswa tersebut mempunyai suatu perubahan yang terencana, terbimbing dan terarah sesuai dengan pemahaman siswa terhadap keterampilan dalam permainan sepak bola.

G. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini, dilaksanakan di SDN Bojong Soang Kecamatan Bojong Soang Kabupaten Bandung tempat penulis bekerja. Penentuan lokasi ini diharapkan memberi kemudahan khususnya menyangkut pengenalan

lingkungan yang berhubungan dengan anak didik sebagai subjek penelitian atau menyangkut personel yang akan membantu dalam kelancaran kegiatan ini.

Mengingat dalam penelitian tindakan kelas ini perlu dibantu oleh mitra peneliti, penulis menentukan wali kelas V adalah mitra peneliti yang diharapkan bisa memberikan pemecahan masalah dalam kegiatan penelitian ini mulai perencanaan, tindakan, observasi serta refleksi. Perlu diketahui dimana kondisi sekolah bisa dilihat dari unsur berikut :

a) Keadaan Siswa

Jumlah siswa di SDN Bojong Soang adalah 251 orang dengan jumlah rata-rata tiap kelas 29 orang. Ini merupakan suatu kekuatan, tantangan, maupun peluang untuk meningkatkan pembelajaran penjas orkes yang lebih bermakna. Namun dalam hal ini memerlukan usaha yang lebih keras dari semua unsur seperti kepala sekolah, guru, siswa serta komite sekolah dan orang tua siswa. Jumlah siswa SDN Bojong Soang kabupaten bandung tahun pelajaran 2011-2012 menampung siswa sebanyak 9 rombongan belajar terdiri dari kelas I samapai kelas VI dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 3.5 Keadaan siswa

Kelas	Jumlah rombongan	Jumlah siswa		
		L	P	Jumlah
I A & B	2 Rombel	24	30	54
II	1 Rombel	25	12	37
III A & B	2 Rombel	25	17	42
IV A & B	2 Rombel	25	18	43
V	1 Rombel	20	15	35
VI	1 Rombel	22	18	40
Jumlah	9 Rombel	141	110	251

b) Keadaan Guru

Tabel 3.6
Keadaan Guru

No	Nama	NIP/NUPTK	Keterangan
1.	Hj. Entin Kuraesin. S.Pd.	19560624 197512 2 003	Kepsek
2.	Sardaniyah. S.Pd.	19570525 197704 2 001	Guru
3.	Lilis Hasanah	19521109 197703 2 002	Guru
4.	Ratiningsih. S.Pd.	19610607 197912 2 002	Guru
5.	Nani Suwarni	19600811 198109 2 002	Guru
6.	Eti Rohaeti Sutia	19061220 198201 2 007	Guru
7.	Enung Rohaeti. S.Pd.	19660219 198610 2 001	Guru
8.	Hj. Ela Surtigalih	19581117 198305 2 001	Guru
9.	Ismiyanti	19620615 198305 2 006	Guru
10.	Elih. S.Pd.	19670516 198802 2 002	Guru
11.	Mutakilatul Hoeriah. S.Pd.	19720128 199401 2 001	Guru
12.	Yiyi Suhaeli	19661102 199401 1 001	Guru
13.	Ati Sumiati. S.Pd.	6254722654300023	Guru
14.	Suganda Wiguna	9459743648200003	TU

c) Lingkungan Belajar

SDN Bojong Soang kabupaten bandung berada di daerah dimana mata pencarian orang tua siswa mayoritas adalah petani. Walaupun sebagian besar perekonomian masyarakat petani, namun perhatian terhadap pendidikan pun mulai lebih baik, dengan indikator sebagai berikut:

1. Semua anak mempunyai pakaian olahraga.
2. Seragam merah putih pun yang dipakai anak-anak sebagian besar masih baik.
3. Apabila ada kegiatan-kegiatan yang memerlukan pembiayaan, anak-anak sangat berminat seperti kegiatan berenang, kemping, studi tour.

Dari indikator tersebut, maka ini merupakan suatu kekuatan dan peluang dalam meningkatkan hasil pembelajaran penjas di SDN Bojong Soang Kabupaten Bandung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan sesuai dengan waktu pelajaran Penjas berlangsung penelitian ini dilaksanakan setiap hari Rabu mulai pukul 07.00 sampai 09.30 WIB kegiatan di pusatkan di lapangan sepak bola Marwa yang merupakan tempat siswa berolahraga.

