

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Operasional Penelitian

Setelah proses penelitian berlangsung terdapat pemfokusan masalah di sekitar penerapan pembelajaran gerak dasar lompat masih menggunakan metode lama sehingga anak merasa jenuh. Melalui pemfokusan permasalahan ini maka tujuan operasional dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan pembelajaran melalui pendekatan permainan tradisional yang dapat diterapkan di SD Negeri 6 Cibereum Kota Bandung untuk kelas II.

Secara operasional penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam aktivitas pembelajaran gerak dasar lompat melalui pendekatan permainan tradisional.

Tujuan lainnya adalah untuk mengetahui dan memahami seberapa jauh kemampuan dan pemahaman siswa kelas II terhadap pendidikan jasmani setelah diterapkannya permainan tradisional.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Cibereum Kota Bandung, semester Genap tahun ajaran 2011/2012. Penelitian ini khususnya dilaksanakan di kelas II dengan jumlah siswa 30 orang yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Fitri Oktaviani, 2012

Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibereum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2012. Waktu penelitian digambarkan seperti pada tabel berikut :

Tabel 3.1
Tahapan dan Garis-garis Besar Kegiatan Penelitian

No.	Nama Kegiatan	Bulan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.	Penyusunan Proposal Skripsi	■											
2.	Bimbingan Proposal Skripsi	■	■										
3.	Seminar Proposal Skripsi		■										
4.	Surat Keputusan Judul Skripsi		■										
5.	BAB I (Pendahuluan)		■										
6.	BAB II (Tinjauan Teoritis, Kerangka Berfikir, dan Hipotesis Tindakan)		■										
7.	BAB III (Metodologi Penelitian)		■										
8.	Observasi			■	■								
9.	BAB VI (Pengolahan Data)					■	■	■					
10.	BAB V (Kesimpulan dan Saran)							■	■				
11.	Prasidang Skripsi												

Fitri Oktaviani, 2012

Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

12.	Ujian Sidang												
-----	--------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

C. Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini difokuskan pada pendekatan permainan tradisional dalam pembelajaran gerak dasar lompat di SD Negeri 6 Cibeureum Kota Bandung.

D. Faktor yang Diteliti

Untuk menjawab permasalahan tersebut diatas, maka ada beberapa faktor yang ingin diteliti, yaitu:

1. Faktor siswa, dengan melihat pemahaman siswa kelas II SDN 6 Cibeureum terhadap pembelajaran penjas melalui pendekatan permainan tradisional, maka siswa tersebut akan mengalami peningkatan hasil belajar.
2. Faktor guru, melihat cara mengajar guru dalam merencanakan pembelajaran dan bagaimana pelaksanaan di lapangan, apakah sudah mencakup pembelajaran latihan yang berjenjang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan tujuan pembelajaran yang dicapai.

E. Metode Penelitian

Fitri Oktaviani, 2012

Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas.

F. Langkah-langkah Penelitian

1. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan menurut Sukmadinata (2008:140) adalah:

Suatu pencarian sistematis yang dilakukan oleh para pelaksana program dalam kegiatannya sendiri (dalam pendidikan dilakukan oleh guru, dosen, kepala sekolah, konselor), dalam pengumpulan data tentang pelaksanaan kegiatan, keberhasilan dan hambatan yang dihadapi, untuk kemudian menyusun rencana dan melakukan kegiatan-kegiatan penyempurnaan

Pelaksanaan tindakan meliputi siapa yang melakukan, kapan, di mana, dan bagaimana melakukannya. Skenario tindakan yang telah direncanakan, dilaksanakan dalam situasi yang aktual pada saat yang bersamaan kegiatan ini juga disertai dengan kegiatan observasi dan interpretasi serta diikuti dengan kegiatan refleksi.

Arikunto (2010:131) mengemukakan konsep pokok penelitian tindakan terdiri dari empat komponen pokok yang menunjukkan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Perencanaan atau *planning*.
2. Tindakan atau *acting*.
3. Pengamatan atau *observing* dan
4. Refleksi atau *reflection*.

Fitri Oktaviani, 2012

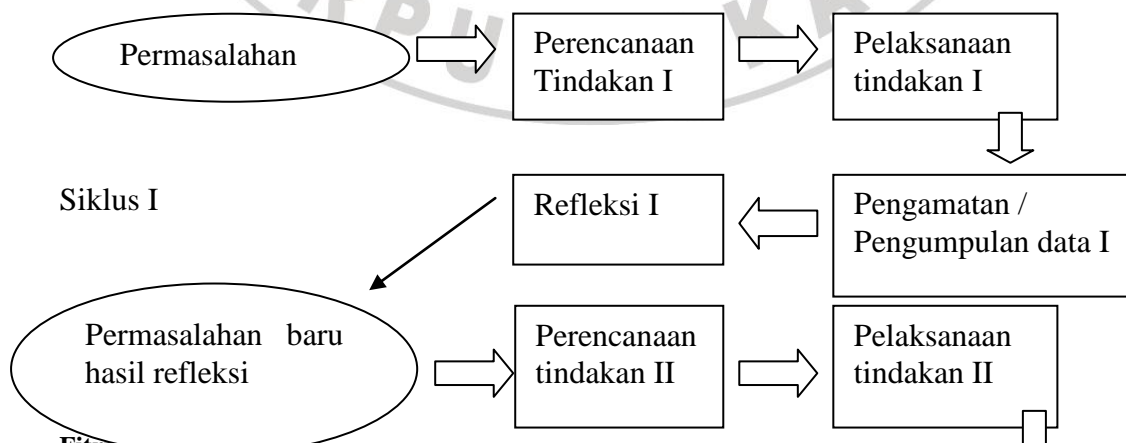
Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Lebih lanjut Mills (2000) yang dikutip oleh Sukmadinata (2008:143) menjelaskan bahwa penelitian tindakan memiliki empat konsep kunci, yaitu:

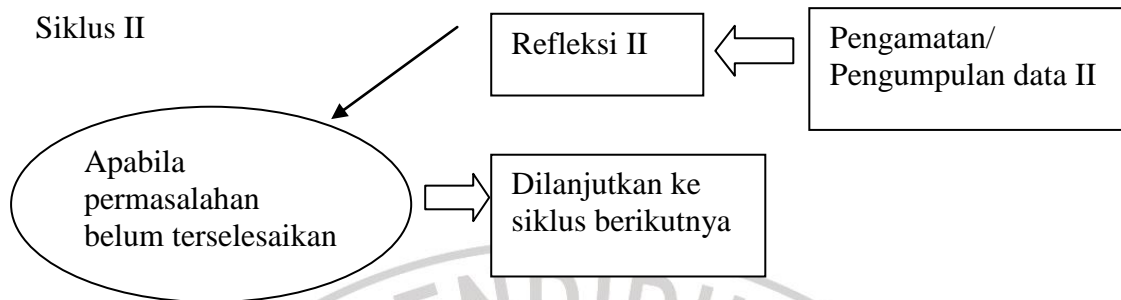
1. Penelitian tindakan bersifat partisipatif dan demokratis.
2. Penelitian tindakan responsif terhadap masalah-masalah sosial dan berlangsung dalam suatu konteks.
3. Penelitian tindakan membantu peneliti pelaksana (guru, dosen, dll.) untuk menguji dan menjamin cara-cara pelaksanaan pekerjaan profesional sehari-hari.
4. Pengetahuan yang diperoleh melalui penelitian tindakan (dalam pendidikan) dapat memberikan kebebasan kepada siswa, guru, administrator dan meningkatkan proses belajar, pengajaran dan penentuan kebijakan.

Berdasarkan langkah-langkah penelitian tindakan maka untuk mempermudah alur penelitian dibuatlah sekema prosedurnya. Kesemua tahapan itu dilakukan setelah melakukan observasi awal untuk memperoleh gambaran mengenai karakteristik kemampuan siswa dalam melakukan pembelajaran aktivitas gerak dasar lompat melalui permainan tradisional.



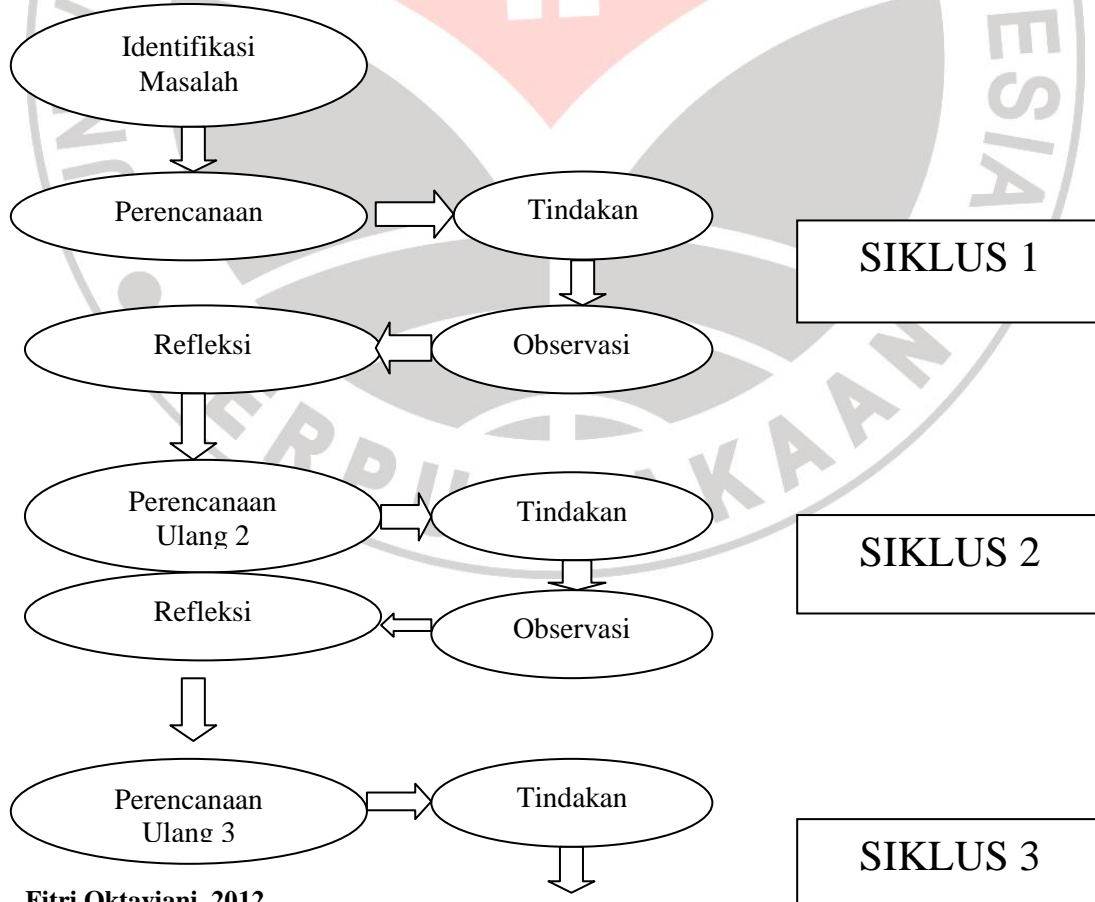
Fitri Oktavia, 2022

Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung



Bagan 3.1 Dua Siklus Pelaksanaan Tindakan dalam PTK, Suhardjono (2009:74)

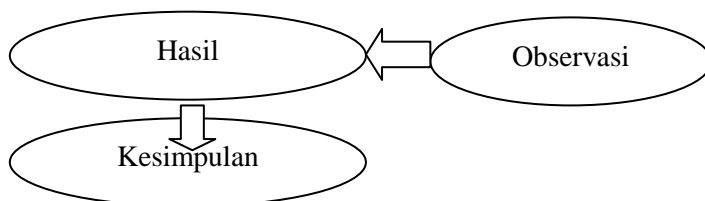
Dalam penelitian ini penulis membuat 3 siklus. Dilaksanakan selama tiga siklus, setiap siklus terdiri dari empat fase: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Manakala digambarkan model spiral yang dikembangkan oleh Hopkins seperti pada gambar berikut ini :



Fitri Oktaviani, 2012

Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



Atas dasar itulah maka upaya pemecahan masalah dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa tindakan yaitu:

- a. Pengamatan (*observing*), yaitu guru dan peneliti mengamati (mencatat) proses pembelajaran gerak dasar lompat di SDN 6 Cibeureum. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran gerak dasar lompat melalui pendekatan permainan tradisional.
- b. Menetapkan skenario pembelajaran dalam bentuk rancangan penelitian (*planning*), yaitu peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran gerak dasar lompat.
- c. Menerapkan skenario pembelajaran (*acting*), yaitu peneliti dan guru melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan.
- d. Refleksi, maksudnya adalah peneliti dan guru menganalisis hasil yang telah dilaksanakan untuk kemungkinan terjadinya perubahan rencana tindakan serta perubahan perilaku siswa dalam proses belajar.

Fitri Oktaviani, 2012

Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Rencana Tindakan

Rencana tindakan merupakan tindakan pembelajaran kelas yang tersusun dan dari segi definisi harus prospektif atau memandang ke depan pada tindakan dengan memperhitungkan peristiwa-peristiwa takterduga, sehingga mengandung sedikit resiko (Kunandar, 2008:91). Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) dibantu oleh observer (guru penjas yang lain) untuk melakukan rancangan tindakan. Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti dan observer diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan observer menentukan suatu perencanaan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Membuat rencana pembelajaran dengan menerapkan variasi bentuk-bentuk tugas gerak yang sistematis dalam proses pembelajaran gerak dasar lompat melalui pendekatan permainan tradisional.
2. Membuat lembar observasi yaitu:
 - a) Catatan-catatan yang digunakan sebagai media untuk mencatat semua kejadian yang muncul selama proses pembelajaran. Catatan-catatan ini harus sistematis karena akan menjadi sumber informasi dalam proses pengolahan dan analisis data.
 - b) Dengan menggunakan alat elektronik (kamera) untuk merekam untuk mendokumentasikan fakta dan data-data penting yang diambil selama proses

Fitri Oktaviani, 2012

Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

pembelajaran langsung. Ini dapat dijadikan bahan untuk koreksi dan evaluasi guna perbaikan proses tindakan pembelajaran ditahap berikutnya.

- c) Membuat jurnal harian yang digunakan sebagai alat pengumpul data yang berkenaan dengan aspek-aspek kegiatan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.
3. Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) untuk kegiatan pembelajaran gerak dasar melalui permainan tradisional.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan yaitu implementasi atau penerapan isi rencana di dalam kancha, yaitu mengenakan tindakan di kelas dan diperbolehkan melakukan modifikasi, selama tidak merubah prinsip (Arikunto, 2010:139).

Dalam proses pelaksanaan tindakan , peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran permainan bola tangan melalui penerapan variasi bentuk-bentuk tugas yang sistematis.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu:

1. Peneliti menetapkan variasi bentuk-bentuk tugas gerak yang sistematis dalam pembelajaran (skenario pembelajaran).

2. Peneliti mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis dan objektif.
3. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian, kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran berlangsung ke dalam lembar observasi yang telah disiapkan.

c. Observasi

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti memahami, mengamati, melihat, mendengar apa yang terjadi di lapangan. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, peneliti dibantu oleh observer atau guru penjas. Bentuk-bentuk observasi yang dapat dilakukan adalah:

1. Observasi Langsung, adalah observasi yang dilakukan peneliti, observer berada bersama dengan objek yang diteliti.
2. Observasi tidak langsung, adalah observasi atau pengamatan yang dilakukan tidak pada saat berlangsungnya suatu peristiwa yang akan di teliti, bisa berupa dokumentasi dan catatan lapangan.

d. Analisis dan Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi dan interpretasi terhadap data yang didapatkan dari hasil observasi, sehingga dapat diketahui tindakan yang dilakukan sudah tercapai atau belum tercapai. Data yang didapat

Fitri Oktaviani, 2012

Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

kemudian didiskusikan antara peneliti dan observer dan dilihat kekurangannya pada tindakan satu, kemudian dapat disusun kembali rencana untuk tindakan selanjutnya.

Berikut di bawah ini adalah Langkah-langkah pembelajaran siklus pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas :

Siklus I:

1. Perencanaan

Materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran penjas yang telah ditetapkan dalam rancangan pelaksanaan pengajaran (RPP) dengan pendekatan permainan tradisional. Adapun bentuk permainan yang akan diterapkan sebagai strategi pengajaran untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar lompat yaitu:

a. Permainan tradisional Lempar tabak atau Jengkek

- 1) Pengenalan permainan
- 2) Pengenalan aturan

2. Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (Skenario pembelajaran) yang telah diterapkan pada perencanaan siklus I.

3. Observasi

Fitri Oktaviani, 2012

Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi perilaku siswa dan guru penjas yang sesuai dengan target yang harus dicapai dan yang telah diterapkan pada siklus I.

4. Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang telah dicapai pada siklus I untuk mengikuti tindakan berikutnya pada siklus II.

Siklus II:

1. Perencanaan

Materi pembelajaran pada siklus II adalah bentuk-bentuk permainan yang lebih kompleks aktivitasnya jika dibandingkan dengan kegiatan belajar pada siklus I. Adapun bentuk permainan yang diterapkan pada siklus ini adalah sebagai berikut :

- a. Permainan Tradisional Sorodot Gaplok dan
- b. Permainan Tradisional Perepet Jengkol
 - 1) Pengenalan permainan
 - 2) Pengenalan aturan

2. Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana (skenario pembelajaran) yang telah diterapkan pada siklus II yaitu penerapan permainan tradisional sorodot gaplok dan permainan tradisional perepet jengkol.

3. Observasi

Fitri Oktaviani, 2012

Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Mengamati proses belajar sekaligus mengevaluasi aktifitas belajar siswa secara langsung berhubungan dengan proses pembelajaran gerak dasar lompat melalui permainan tradisional.

4. Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil belajar yang dicapai.

Siklus III:

1. Perencanaan

Materi pembelajaran pada siklus III adalah bentuk-bentuk permainan yang lebih kompleks aktivitasnya jika dibandingkan dengan kegiatan belajar pada siklus II. Adapun bentuk permainan yang diterapkan pada siklus ini adalah sebagai berikut :

- a. Permainan Tradisional Engklek dan
- b. Permainan Tradisional Lompat Tali
 - 1) Pengenalan permainan
 - 2) Pengenalan aturan

2. Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana (scenario pembelajaran) yang telah diterapkan pada siklus III yaitu menerapkan permainan tradisional engklek dan permainan tradisional lompat tali.

3. Observasi

Fitri Oktaviani, 2012

Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Menganalisis proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi aktifitas belajar siswa yang secara langsung berhubungan dengan proses pembelajaran gerak dasar lompat melalui permainan tradisional.

4. Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil belajar yang dicapai.

G. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi pada setiap tindakan dalam proses pembelajaran penjas. Proses pengumpulan data dibantu pula guru penjas sebagai rekan peneliti (mitra sejawat).

Data atau informasi yang dijadikan sumber untuk kepentingan analisis guna memecahkan masalah penelitian digunakan atas hasil observasi selama pelaksanaan tindakan meliputi aktivitas yang ditunjukkan oleh seluruh siswa dan perilaku guru selama proses pembelajaran dalam pelaksanaan tindakan.

2. Instrument penelitian

Untuk mengetahui implementasi pembelajaran gerak dasar lompat melalui permainan tradisional, maka peneliti dibantu oleh mitra peneliti secara langsung

Fitri Oktaviani, 2012

Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

melaksanakan observasi untuk mengumpulkan data adalah dengan cara observasi langsung.

Instrumen penelitian selama kegiatan penelitian berlangsung adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sebagai pedoman untuk mengajar dengan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran gerak dasar lompat dalam pemanasan, inti hingga pendinginan/penutup.
- b. Peneliti membuat format penilaian keterampilan gerak dasar lompat (aspek psikomotor) dan keterampilan sosial (keterampilan afektif) serta membuat lembar observasi yang bertujuan untuk melihat, mengamati dan mengetahui segala sesuatu hal yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran yaitu berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan ketika berlangsungnya penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran gerak dasar lompat.
- c. Menyiapkan peralatan dokumentasi yaitu kamera digital sebagai pelengkap dalam mengumpulkan data, dan merekam setiap kegiatan yang dilakukan.
- d. Membuat catatan lapangan untuk mengetahui kejadian-kejadian di lapangan yang berisi kelebihan dan kekurangan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa.

H. Prosedur Pengolahan Data

Fitri Oktaviani, 2012

Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Menurut Nasution, (1996:114) “ Proses pengolahan data seiring dengan proses pelaksanaan tindakan pembelajaran sebagai bentuk dari rancangan pengolahan data kualitatif dalam kerangka penelitian tindakan kelas.” Sedangkan analisis data dilakukan pada tahap akhir penelitian tindakan untuk menjawab pertanyaan peneliti, namun demikian untuk kepentingan tertentu analisis data dapat dilaksanakan beriringan dengan pengolahan data disetiap selesainya satu tahap tindakan atau siklus tindakan pembelajaran. Secara umum kegiatan pengolahan data dan analisis data dalam proses penelitian ini adalah:

1. Mengumpulkan format hasil observasi dalam setiap kegiatan pembelajaran pada setiap siklus penelitian yang sudah dilaksanakan.
2. Membandingkan jumlah siswa yang terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran pada setiap siklus penelitian yang dilaksanakan.
3. Menganalisis peningkatan hasil belajar siswa dari seluruh format observasi dan catatan guru setelah tiga siklus pembelajaran dilaksanakan.
4. Menganalisis implementasi pembelajaran gerak dasar lompat melalui pendekatan permainan tradisional dari awal tindakan sampai akhir tindakan secara lebih rinci lagi sebelum data diolah dan dianalisis.

Ada beberapa tahapan yang harus ditempuh oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

Fitri Oktaviani, 2012

Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

a. Pengolahan Data dan Katagori Data

Data mentah yang terkumpul dari hasil observasi dikelompokkan menjadi beberapa bagian dengan memperhatikan karakteristik data mentah. Berdasarkan bagian-bagian yang ada kemudian diterapkan katagorisasi. Dalam pengolahan data ini, antusiasme siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran gerak dasar lompat berlangsung bisa dijadikan acuan sebagai indikator dari implementasi pembelajaran gerak dasar lompat melalui permainan tradisional.

b. Validitas atau Teknik Keabsahan Data

Tahapan validitas terdiri dari empat yaitu:

1. Triangulasi, yaitu maksudnya rumusan hipotesa divalidasi berdasarkan tiga sudut pandang yang berbeda dimana masing-masing sudut pandang mengakses data yang relevan dengan situasi proses pembelajaran, ketiga sudut pandang tersebut adalah:
 - a) Peneliti adalah sebagai guru penjas yang menerapkan skenario tindakan penelitian memperoleh informasi berkaitan dengan keseluruhan aspek yang diamati dari setiap pelaksanaan skenario tindakan pembelajaran penjas (gerak dasar lompat melalui permainan tradisional) dari hasil observasi yang dilakukan mitra peneliti sebagai observer.
 - b) Siswa (mengakses reaksi terhadap apa saja dan bagaimana proses pembelajaran yang disajikan oleh guru penjas).

Fitri Oktaviani, 2012

Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- c) Mitra peneliti maksudnya observer yang memberikan masukan intrefeksi diri terhadap pembelajaran yang sedang atau yang sudah dilaksanakan. (Nasution, 1996:115).

Lebih lanjut Nasution (1996:114-120) mengemukakan mengenai kebenaran dan kesahihan sebagi berikut:

Mencek kebenaran dan kesahihan data temuan penelitian dengan melakukan diskusi antara peneliti dan mitra peneliti pada setiap akhir tindakan pembelajaran, tahap ini juga merupakan refleksi untuk mengetahui sudah sejauh mana kesesuaian tindakan dengan tujuan yang harus dicapai dari siklus penelitian, pengecekan terakhir terhadap kesahihan temuan peneliti dengan para pembimbing penelitian ini dan mencek kebenaran hasil penelitian dengan mengkonfirmasi pada bukti-bukti temuan yang telah diperiksa dan mencek kesahihan pada sumber data.

C. Interpretasi

Pada tahap ini hipotesis yang telah divalidasikan diinterpretasikan berdasarkan kerangka teoritik, norma-norma praktis yang disepakati bersama, atau berdasarkan intuisi peneliti sebagai observer berkenaan dengan proses pembelajaran yang baik yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tahapan ini dilakukan untuk memperoleh suatu kerangka referensi yang dapat memberikan makna terhadap proses interpretasi data. Kerangka referensi ini dapat dijadikan

Fitri Oktaviani, 2012

Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

referensi dalam pelaksanaan tindakan kelas selanjutnya, baik dilaksanakan oleh peneliti yang sama atau oleh orang lain.



Fitri Oktaviani, 2012

Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu