

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Khusus Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui data secara empiris tentang peningkatan gerak dasar lompat melalui modifikasi permainan pada siswa kelas V SDN Kayumanis 01 Pagi Kecamatan Matraman Jakarta Timur.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti mengambil lokasi di SDN Kayumanis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur, yang bertempat di Jl. Kayumanis IV, Kecamatan Matraman, Jakarta Timur. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017 yaitu selama dua bulan. Penelitian yang akan dilaksanakan di kelas V SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur.

#### **C. Metode dan Desain Tindakan/ Rancangan Siklus Penelitian**

##### **1. Metode Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian, maka peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang akan dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Yunus Abidin adalah penelitian yang dilakukan untuk

memecahkan masalah, mengkaji langkah pemecahan masalah itu sendiri, dan memperbaiki proses pembelajaran secara bersiklus atau berulang. Oleh sebab itu, Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk melakukan tindakan – tindakan secara sistematis mulai dari mengkaji pemecahan masalah sampai dengan memperbaiki proses pembelajaran agar dapat meningkatkan proses pembelajaran di kelas<sup>1</sup>. Bila dalam penelitian ini sudah berhasil dalam satu siklus maka penelitian berhasil, tetapi jika belum berhasil maka penelitian dilanjutkan kesiklus kedua.

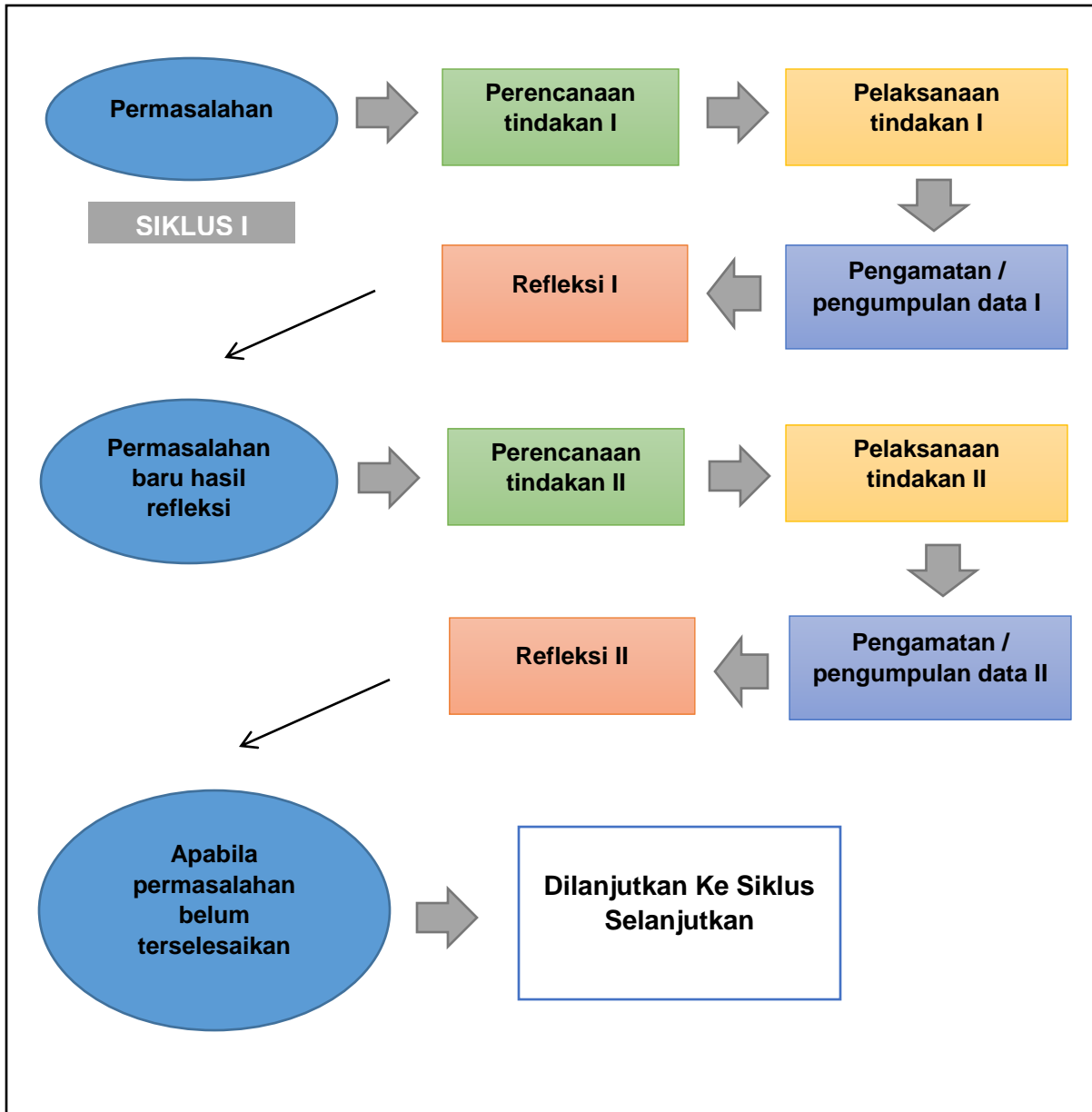
## 2. Desain Tindakan

Model yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah model Kemmis dan McTaggart. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis dan McTaggart menggambarkan proses Penelitian Tindakan Kelas dengan empat tahap rancangan setiap siklus penelitian yang terdiri dari (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi.

---

<sup>1</sup> Yunus Abidin, *Penelitian Pendidikan Dalam Gamintan Pendidikan Dasar dan PAUD*, Bandung, Tahun 2011, p.217

Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Model penelitian tindakan Kemmis dan Taggart<sup>2</sup>**

<sup>2</sup> Yunus Abidin, op.cit, p.232

### 1. Perencanaan Tindakan (*Plan*)

Pada tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun perencanaan tindakan berdasarkan identifikasi masalah pada obeservasi awal sebelum penelitian dilaksanakan. Rencana tindakan ini mencakup semua langkah tindakan secara rinci. Pada tahap ini segala keperluan pelaksanaan peneliti tindakan kelas dipersiapkan mulai dari bahan ajar, rencana pembelajaran, metode dan strategi pembelajaran, pendekatan yang akan digunakan, subjek penelitian serta teknik, dan instrumen observasi disesuaikan dengan rencana.

### 2. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Tindakan yaitu apa yang dilakukan oleh guru atau peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang diinginkan. Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya. Pelaksanaan tindakan merupakan proses kegiatan pembelajaran kelas sebagai realisasi dari teori dan strategi belajar mengajar yang telah disiapkan serta mengacu pada kurikulum yang berlaku, dan hasil yang diperoleh diharapkan dapat meningkatkan kerjasama peneliti dengan subjek penelitian sehingga dapat memberikan refleksi dan evaluasi terhadap apa yang terjadi di kelas.

### 3. Pengamatan (*Observe*)

Tahap pengamatan atau observasi merupakan kegiatan pengamatan langsung terhadap pelaksanaan tindakan yang dilakukan dalam PTK. Tujuan pokok observasi adalah untuk mengetahui ada tidaknya perubahan yang terjadi dengan adanya pelaksanaan tindakan yang sedang berlangsung.

### 4. Refleksi (*Reflect*)

Melalui refleksi, guru akan dapat menetapkan apa yang telah dicapai, serta apa yang belum dicapai, serta apa yang perlu diperbaiki lagi dalam pembelajaran berikutnya. Oleh karena itu hasil dari tindakan perlu dikaji, dilihat dan direnungkan, baik itu dari segi proses pembelajaran antara guru dan siswa, metode, alat peraga maupun evaluasi.

Dalam penelitian ini terdapat kata tindakan yang artinya dalam hal ini guru melakukan sesuatu yaitu untuk meningkatkan proses pembelajaran. Dengan kata lain, penelitian tindakan kelas ini harus menyangkut upaya guru dalam bentuk proses belajar mengajar yang mengutamakan hasil yang lebih baik dari sebelumnya.

#### D. Tahap Intervensi Tindakan

Tahapan intervensi tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Perencanaan

Pada tahapan perencanaan, sebelum melaksanakan tindakan peneliti terlebih dahulu menyusun perencanaan program pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun dengan menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006. Dalam perencanaan tindakan yang dibuat oleh peneliti tertera waktu pelaksanaan, materi pokok, kegiatan, dan media yang digunakan. Adapun langkah perencanaan pembelajaran sebagai berikut:

**Tabel 3.1**

#### Perencanaan Tindakan

Siklus	Waktu pelaksanaan	Materi	Kegiatan pembelajaran	Media
I	Pertemuan ke-1 2 X 35 menit	Gerak Dasar lompat	Pembelajaran dilakukan dengan permainan lompat estafet dan joli-joli.	▪ Kapur, koran bekas, tanda <i>finish (cone)</i> .
	Pertemuan ke-2	Gerak Dasar	Pembelajaran dilakukan dengan permainan tebak	▪ Gulungan kertas, <i>cone</i> .

Siklus	Waktu pelaksanaan	Materi	Kegiatan pembelajaran	Media
	2 X 35 menit	lompat	batu, karpet terbang.	▪ Kertas Koran.
II	Pertemuan ke-1 2 X 35 menit	Gerak dasar lompat	Pembelajaran dilakukan dengan permainan lompat tali dan lompat seirama.	▪ Untaian karet, <i>cone</i> , pluit dan <i>stopwatch</i> .
	Pertemuan ke-2 2X35 menit	Gerak dasar lompat	Pembelajaran dilakukan dengan permainan kancil dan buaya dan lompat kelinci.	▪ <i>Cone</i> , kertas koran, pluit dan <i>stopwatch</i> .

## 2. Pelaksanaan

Pada tahap ini dilakukan sesuai dengan apa yang direncanakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam setiap siklus. Pelaksanaan proses kegiatan belajar dilakukan 2 kali pertemuan untuk siklus pertama dan dilanjutkan 2 kali pertemuan pada siklus kedua. Pada tahap pelaksanaan, peneliti membuat catatan lapangan tentang kejadian yang diamati untuk memperkuat data.

## 3. Pengamatan

Pengamatan atau observasi dilakukan pada saat dilaksanakannya tindakan. Dalam proses pengamatan ini peneliti dibantu oleh guru sebagai

kolaborator untuk melihat, mencatat, dan memberi masukan apakah tindakan yang dilakukan peneliti sudah sesuai dengan perencanaan agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.

#### **4. Refleksi**

Pada tahap refleksi akan dilakukan evaluasi dalam proses pembelajaran oleh peneliti berdasarkan hasil pengamatan dan kesimpulan yang diperoleh. Selain memberikan evaluasi, peneliti dan observer membahas tentang kekurangan siswa pada proses pembelajaran. Kemudian hasil evaluasi didiskusikan untuk digunakan sebagai dasar perencanaan ulang siklus selanjutnya.

#### **E. Subjek/ Partisipan dalam Penelitian**

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Kayumanis 01 Pagi Kecamatan Matraman Jakarta Timur dengan jumlah siswa 36 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Sementara *observer* pengamatan dalam penelitian ini adalah guru kelas V dan guru pendidikan jasmani SDN Kayumanis 01 Pagi.

#### **F. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian**

Peran dan posisi peneliti dalam penelitian disini adalah terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran atau sebagai pemimpin perencanaan (*planner leader*) sekaligus pembuat laporan. Sebagai



pemimpin perencanaan tindakan dalam penelitian maka pada saat prapenelitian peneliti melakukan pengamatan terhadap proses kegiatan pembelajaran di kelas V SDN Kayumanis 01 Pagi Kecamatan Matraman, Jakarta Timur. Kemudian peneliti membuat perencanaan tindakan yang di diskusikan dan bekerjasama dengan guru Penjaskes dan partisipan lainnya.

Posisi peneliti dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah sebagai pelaku utama yaitu sebagai pelaksana langsung yang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tingkat keikutsertaan peneliti hadir secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dan berusaha untuk mengumpulkan data sebanyak-banyaknya yang sesuai dengan focus penelitian. Peneliti berusaha melihat dan mencari serta mempelajari perilaku subjek dalam menilai siswa agar dapat memperoleh data yang akurat. Dalam proses penelitian peneliti berusaha interaktif terhadap lingkungan agar dapat merasakan setiap konteks yang ada sehingga tujuan utama penelitian untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lompat kelas V SDN Kayumanis 01 Pagi Jakarta Timur dapat tercapai dengan maksimal.

### **G. Hasil Tindakan yang Diharapkan**

Melalui intervensi tindakan yang dilaksanakan dari siklus ke siklus berikutnya diharapkan terjadi peningkatan kemampuan gerak dasar lompat

melalui penerapan modifikasi permainan yang menandakan keberhasilan peneliti. Keberhasilan penggunaan penerapan modifikasi permainan ditunjukkan pada dua aspek yaitu melalui hasil gerak dasar lompat dan proses pelaksanaan pembelajaran. Pencapaian pada tindakan yang telah dilaksanakan dilihat dari peningkatan hasil tes gerak dasar lompat pada siswa kelas V SDN Kayumanis 01 Pagi yang ditandai dengan pencapaian skor  $\geq 75$  dan dipresentase mencapai 80% dari seluruh jumlah siswa.

## **H. Data dan Sumber Data**

### **1. Data**

Berdasarkan pada tujuan penelitian ini, yaitu untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lompat melalui modifikasi permainan pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Data penelitian adalah aktivitas berupa kemampuan gerak dasar lompat siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, serta data pemantau tindakan adalah data permainan yang dipimpin oleh guru.

### **2. Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu: a) seluruh siswa kelas V SDN Kayumanis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur pada proses pembelajaran pendidikan jasmani; b) guru atau peneliti merencanakan pembelajaran dengan membuat skenario dan mengevaluasi hasil dari proses pembelajaran pendidikan jasmani.

## **I. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data hasil pemantauan tindakan dan data hasil penelitian. Data hasil pemantauan tindakan diperoleh dengan cara: (1) observasi atau pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung berkenaan dengan proses pembelajaran dan penggunaan media dalam pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan oleh satu orang observer selaku kolaborator dengan menggunakan lembar observasi; (2) dokumen saat proses pembelajaran; (3) catatan lapangan yaitu catatan kolaborator selama melaksanakan penelitian. Sedangkan data penelitian diperoleh dari pengamatan atau observasi kegiatan lompat siswa melalui instrumen penilaian.

## **J. Instrumen Pengumpulan Data**

Data penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang kemampuan gerak dasar lompat melalui modifikasi permainan pada siswa kelas V SDN Kayumanis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur. Sesuai dengan jumlah variabel, maka penelitian ini menggunakan dua instrumen penelitian. Instrumen digunakan untuk mengumpulkan data meningkatkan kemampuan gerak dasar lompat dan variabel modifikasi permainan dilakukan dengan observasi atau pengamatan.

## **1. Variabel Kemampuan Gerak Dasar Lompat**

### **a. Definisi Konseptual**

Kemampuan gerak dasar lompat kesanggupan dalam melakukan serangkaian bentuk gerak yang mengakibatkan perpindahan tubuh dari satu titik ke titik lain yang jauh atau tinggi yang dimulai dari fase awalan, tolakan, melayang di udara dan mendarat.

### **b. Definisi Operasional**

Kemampuan gerak dasar lompat merupakan skor siswa yang diperoleh melalui lembar pengamatan dalam fase awalan, tolakan, melayang dan mendarat yang dilakukan peneliti dalam setiap siklus menggunakan instrumen penilaian, dengan kriteria jika semua indikator dalam komponen muncul mendapatkan skor 4, jika dua indikator dalam komponen muncul mendapatkan skor 3, jika satu indikator dalam komponen muncul mendapatkan skor 2, dan jika semua indikator dalam komponen tidak muncul mendapatkan skor 1.

### **c. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Gerak Dasar Lompat**

Deskriptor untuk mengukur peningkatan kemampuan gerak dasar lompat dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2

## Kisi-kisi Kemampuan Gerak Dasar Lompat

No.	Aspek Kemampuan Gerak Dasar Lompat	Deskriptor	Skor			
			1	2	3	4
1.	Awalan	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pandangan lurus kedepan</li> <li>➤ Melakukan ancang-ancang</li> <li>➤ Ketetapan irama langkah awalan</li> </ul>				
2.	Tolakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tolakan dikakukan dengan menggunakan satu atau dua kaki</li> <li>➤ Saat menolak kedua tangan ke depan atas</li> <li>➤ Paha kaki diayun dan diangkat tinggi ke depan</li> </ul>				
3.	Melayang	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Angkat kaki ayun tinggi ke depan</li> <li>➤ Sikap badan berjongkok</li> <li>➤ Tangan lurus ke depan</li> </ul>				
4.	Mendarat	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meluruskan kedua tungkai ke depan dan badan condongkan ke depan dengan lengan ditarik kebelakang</li> <li>➤ Mendarat mengeper menggunakan tumit terlebih dahulu</li> <li>➤ Lutut segera ditekuk dan badan dicondongkan</li> </ul>				

**Table 3.3**  
**Kriteria Penilaian**

Nilai	Deskriptor
Sangat baik (4)	Semua indikator muncul
Baik (3)	Hanya 2 (dua) indikator muncul
Cukup (2)	Hanya 1 (satu) indikator muncul
Kurang (1)	Tidak ada indikator yang muncul

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Jumlah Skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

**Tabel 3.4**

**Instrumen Penilaian Kemampuan Gerak Dasar Lompat**

Nama Sekolah :

Kelas :

Peneliti :

No	Nama Siswa	Unsur-unsur yang di nilai																Jmlh Skor	Nilai akhir
		Awalan				Tolakan				Melayang				Mendarat					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.																			
2.																			
3.																			
4.																			
5.																			

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Jumlah Skor maksimal (16)}} \times 100$$

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

## **2. Variabel Modifikasi Permainan**

### **a. Definisi Konseptual**

Modifikasi permainan merupakan suatu aktivitas menganalisis dan mengembangkan materi pembelajaran yang menimbulkan kesenangan dan mempengaruhi perkembangan anak untuk mengenal dirinya sendiri orang lain maupun sekitarnya yang sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor.

### **b. Definisi Operasional**

Modifikasi permainan merupakan skor yang diperoleh dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani yang dikemas dalam bentuk aktivitas permainan yang menyenangkan, membangun sikap kerjasama, menguasai alat bermain dan siswa dapat mentaati peraturan yang telah dirancang. Hal ini dapat dilihat dari komponen yang dilakukan dalam proses pembelajaran dengan kriteria penilaian, dilakukan (Ya), tidak dilakukan (Tidak) dan pemberian skor 1 untuk pilihan “Ya” dan skor 0 untuk pilihan “Tidak”.

## c. Kisi-kisi instrumen Modifikasi Permainan

Tabel 3.5

## Kisi – kisi instrumen penerapan modifikasi permainan

No	Komponen	Indikator		Nomor Pernyataan		Jumlah
		Guru	Siswa	Guru	Siswa	
1.	Menyenangkan	1. Guru bertanya jawab dengan siswa.	1. Siswa antusias menjawab pertanyaan	1,2	11,12	4
		2. Guru membagi kelompok tanpa ada paksaan	2. Siswa membentuk kelompok tanpa ada unsur paksaan			
2.	Kerjasama	1. Guru meminta siswa untuk saling membantu	1. Siswa membantu siswa lain yang kurang benar dalam melakukan gerakan	9,10	19,20	4
		2. Guru meminta siswa agar saling bekerja sama	2. Siswa saling bekerja sama			
3.	Aktivitas	1. Guru memperagakan cara lompat	1. Siswa memperhatikan dan melakukan cara lompat	3,4	13,14	4
		2. Guru memperagakan cara bermain permainan yang akan dilakukan	2. Siswa memperhatikan dan melakukan permainan			
4.	Menaati Peraturan	1. Guru membuat peraturan yang mudah dipahami siswa	1. Siswa dapat memahami peraturan dengan mudah	7,8	17,18	4
		2. Guru meminta	2. Siswa			



No	Komponen	Indikator		Nomor Pernyataan		Jumlah
		Guru	Siswa	Guru	Siswa	
		siswa untuk memperbaiki gerakan	memperbaiki gerakan yang salah			
5.	Menguasa alat permainan	1. Guru membimbing dan melatih cara menggunakan alat dalam permainan	1. Siswa menggunakan alat yang sudah disediakan oleh guru	5, 6	15,16	4
		2. Guru menggunakan alat yang mudah dan sesuai dengan permainan	2. Siswa dapat menggunakan alat dengan mudah			
Jumlah				10	10	20

Tabel 3.6

## Instrumen Pemantau Tindakan Penerapan Modifikasi Permainan

No.	Indikator yang diteliti	Pernyataan	
		Ya	Tidak
<b>Kegiatan guru</b>			
1.	Guru bertanya jawab dengan siswa		
2.	Guru membagi kelompok tanpa ada paksaan		
3.	Guru memperagakan cara lompat		
	Guru memperagakan cara bermain permainan yang akan dilakukan		
4.	Guru memperagakan cara bermain permainan yang akan dilakukan		
5.	Guru membimbing dan melatih cara menggunakan alat dalam permainan		
6.	Guru menggunakan alat yang sudah mudah dan sesuai dengan permainan		
7.	Guru membuat peraturan yang mudah dipahami siswa		
8.	Guru meminta siswa untuk memperbaiki gerakan		
9.	Guru meminta siswa untuk saling membantu		
10.	Guru meminta siswa untuk saling bekerjasama		
<b>Kegiatan Siswa</b>			
11.	Siswa antusias menjawab pertanyaan		
12.	Siswa membentuk kelompok ada unsur paksaan		

No.	Indikator yang diteliti	Pernyataan	
		Ya	Tidak
13.	Siswa memperhatikan dan melakukan cara lompat		
14.	Siswa memperhatikan dan melakukan permainan		
15.	Siswa menggunakan alat yang sudah disediakan oleh guru		
16.	Siswa dapat menggunakan alat dengan mudah		
17.	Siswa mampu memahami peraturan dengan mudah		
18.	Siswa memperbaiki gerakan yang salah		
19.	Siswa membantu siswa lain yang kurang benar dalam melakukan gerakan		
20.	Siswa saling bekerjasama		
<b>Jumlah</b>			

**Keterangan:**

Keterangan :

Ya = bernilai 1 dan Tidak = bernilai 0

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor maksimal (20)}} \times 100\%$$

**K. Teknik Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis**

**1. Analisis data**

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data yang terkumpul adalah dengan melakukan perhitungan persentase baik pada data pemantu tindakan maupun data penelitian. Data jenis ini dapat dianalisis secara kualitatif. Kedua data tersebut di gunakan untuk mengetahui hasil sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Pemeriksaan data menurut Miles dan Hubberman dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Ukuran kejenuhan data

ditandai dengan tidak diperolehnya lagi data atau informasi baru. Aktivitas dalam analisis meliputi reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*) serta Penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing verification*). Langkah-langkah analisis data sebagai berikut:

- a. Tahap pertama adalah reduksi data, dimana peneliti mencoba memilahkan data yang relevan, penting, bermakna, dan data yang tidak berguna untuk menjelaskan tentang apa yang menjadi sasaran analisis. Langkah yang dilakukan adalah menyederhanakan dengan jalan fokus, klasifikasi, dan abstraksi data kasar menjadi data yang bermakna untuk dianalisis.
- b. Tahap kedua adalah sajian deskriptif tentang apa yang ditemukan dalam analisis, sajian deskriptif dapat diwujudkan dalam narasi, visual gambar, tabular dan lain sebagainya yang akan lebih memudahkan pembaca mengikutinya, alur sajiannya harus sistematis dengan logik.
- c. Tahap ketiga adalah penyimpulan atas apa yang disajikan. Kesimpulan merupakan intisari dari analisis yang memberikan pernyataan tentang dampak dari penelitian tindakan yang dilakukan maupun efektivitas proses pembelajaran.

## **2. Interpretasi Hasil Analisis**

Setelah data dianalisis maka peneliti dan observer melakukan interpretasi hasil analisis. Interpretasi hasil analisis tidak hanya disajikan dalam bentuk foto atau dokumentasi melainkan kesimpulan pada akhir siklus dimana peneliti dan kolaborator menghitung presentase pencapaian dengan kriteria keberhasilan yang telah dirumuskan sebelumnya. Kriteria keberhasilan gerak dasar lompat siswa sudah mencapai presentase 80% dari jumlah seluruh siswa, maka penelitian dikatakan berhasil. Sedangkan data pemantau pada proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas guru dan siswa melalui penggunaan modifikasi permainan dalam penelitian ini jika skor sudah mencapai 80% maka penelitian dihentikan. Namun jika gerak dasar lompat pada siklus I belum mencapai target yang ditetapkan maka dilanjutkan ke siklus II dan seterusnya sampai mencapai target yang ditentukan.