

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Curugbadak yang terletak di Jl. Citra Maja Raya Kp. Cipining Rt. 003 Rw. 004, Kab. Lebak, Banten 42381. Peneliti memilih tempat penelitian ini karena ketika berkunjung ke sekolah peneliti melakukan pengamatan dan menemukan permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK, yaitu materi lompat tinggi yang kurang diajarkan kepada peserta didik karena tidak tersedianya sarana prasarana olahraga yang memadai termasuk pada materi lompat tinggi. Oleh karena itu, minimnya pengetahuan siswa mengenai materi lompat tinggi membuat hasil belajar siswa masih kurang mencapai nilai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 dilaksanakan selama 2 minggu di akhir Februari dan di awal Maret dengan 4 pertemuan. Tanggal dan waktu pelaksanaan penelitian akan dijabarkan sebagai berikut, yaitu pada hari Kamis, 29 Februari 2024 peneliti melaksanakan kegiatan pra siklus, Jumat 01 Maret 2024 peneliti melaksanakan kegiatan siklus ke I, Selasa 05 Maret 2024 peneliti melaksanakan kegiatan siklus ke II, dan Rabu 06 Maret 2024 peneliti melaksanakan tes kembali untuk siswa yang tidak hadir disiklus sebelumnya. Jadi, semua siswa kelas 5 SDN 3 Curugbadak mengikuti semua kegiatan penelitian dari awal sampai akhir.

B. Metode Penelitian dan Rencana Siklus Tindakan

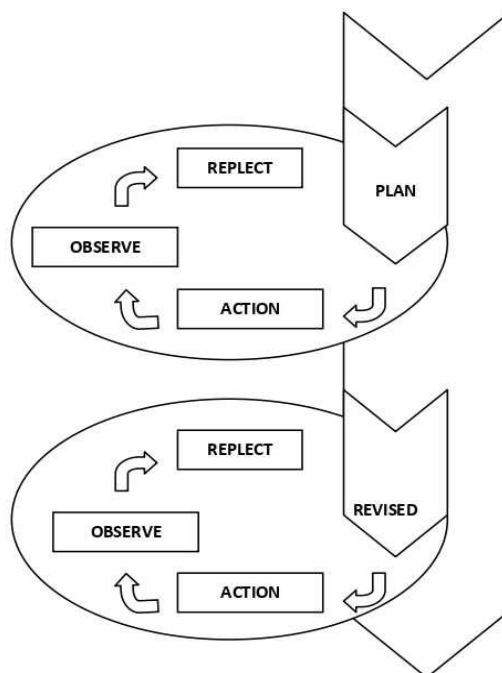
1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Zuchri Abdussamad, 2021, hlm. 30) menyebutkan bahwa ‘penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data

deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati, pendekatannya diarahkan pada latar dan individu secara *holistic*.' Penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan dalam melakukan penelitian yang berorientasi pada fenomena atau gejala yang bersifat alami, sifatnya mendasar dan naturalistik atau bersifat kealamian. Karena penelitian ini akan mendeskripsikan atau menjabarkan bagaimana proses dan hasil dari penerapan model pembelajaran *Games Based Learning*. Selain itu, pengumpulan dan sumber datanya berupa lembar observasi, tes dan angket.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK menurut John Elliot (dalam Daryanto, 2014, hlm. 3) adalah 'tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan di dalamnya. Seluruh prosesnya mencakup telaah, diagnosa, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan pengaruh yang menciptakan hubungan antara evaluasi diri dengan perkembangan profesional.' Selain itu, Kemmis dan Mc Taggart (dalam Daryanto, 2014, hlm. 4) mengatakan bahwa 'PTK adalah suatu bentuk refleksi diri kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan praktik sosial.'

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Daryanto, 2014, hlm. 183) yaitu 'berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi).' Tahapan dalam siklus selanjutnya yaitu perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Model Spiral Kemmis dan Mc. Taggart

1) Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan merupakan kegiatan untuk mempersiapkan segala tindakan secara rinci untuk dapat dilaksanakan pada tahap tindakan. Dan semua persiapan termasuk keperluan pelaksanaan tindakan seperti, bahan ajar, rencana pelajaran yang memuat metode mengajar, teknik serta instrumen observasi disiapkan dengan matang dalam tahap perencanaan.

2) Tindakan (*Action*)

Tahap berikutnya yaitu melaksanakan tindakan. Pelaksanaan tindakan ini mengimplementasikan suatu tindakan yang telah dirancang sebelumnya. Pelaksanaan tindakan dilakukan penyesuaian beberapa tahapan yang telah ditentukan serta merujuk kepada kurikulum yang berlaku. Hasil yang diharapkan yaitu adanya peningkatan dari efektivitas keterlibatan teman peneliti agar mampu mempelajari refleksi dan evaluasi lebih dalam yang sudah dilakukan di kelas.

3) Pengamatan (*Observing*)

Tahap ketiga yaitu melaksanakan observasi atau pengamatan. Pengamatan ini dilaksanakan diwaktu yang sama ketika melaksanakan tindakan. Sehubungan dengan ini, peran peneliti sebagai pengamat yang mencatat semua hal penting dan kejadian yang berlangsung selama tindakan. Data yang terhimpun dalam tahapan ini mencakup temuan dari pelaksanaan tindakan serta rencana yang telah disusun, dan juga dampak yang diperoleh dari proses hasil belajar. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif seperti hasil tes, dan data kualitatif yang menggambarkan keaktifan atau aktivitas siswa dalam proses belajar dan mengajar.

4) Refleksi (*Reflecting*)

Tahap keempat yaitu melakukan refleksi. Hakikat penelitian tindakan kelas, tahapan ini memiliki peran yang sangat penting dalam penelitian. PTK mengharuskan guru untuk mengumpulkan data praktek yang telah dilakukan melalui proses refleksi diri. Refleksi merupakan kegiatan evaluasi yang dijalankan oleh kolaborator sehubungan dengan penelitian tindakan kelas yang sedang berlangsung. Proses refleksi dijalankan secara kolaboratif, melalui diskusi mengenai beberapa permasalahan yang muncul selama pembelajaran. Tujuan dari refleksi ini adalah guna mengidentifikasi perbaikan tindakan yang diperlukan untuk tahap berikutnya, berdasarkan analisis, sintesis serta penilaian hasil pengamatan dari tindakan yang telah dilaksanakan. Apabila muncul masalah dari proses refleksi, maka lakukan kajian ulang melalui siklus berikutnya yang mencakup perencanaan ulang, tindakan, serta pengamatan ulang agar permasalahan tersebut mampu terselesaikan.

Setting pada penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus, dan diakhiri apabila ditemukan hasil adanya peningkatan dari beberapa siklus mengenai kemampuan lompat tinggi gaya gantung. Dan apabila belum ditemukan hasil adanya peningkatan maka akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya hingga mendapatkan data yang pasti.

2. Rencana Siklus Tindakan

Penelitian ini terdiri dari:

1) Pra Siklus

Pra siklus merupakan tahap yang dilakukan sebelum memulai siklus I. Pada tahap pra siklus ini, kegiatan yang dijalankan yaitu pre test. Seusai data pre tes diperoleh, dilakukan refleksi untuk menganalisis dan menetapkan tindakan berikutnya.

Dalam praktis peneliti belum memberikan model pembelajaran *Games Based Learning* sehingga proses pembelajaran yang dijalankan masih murni. Kondisi tersebut dimaksudkan guna membandingkan keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan dalam setiap siklus..

2) Siklus I

Tahap I merupakan berbagai usaha yang akan dijalankan sejak tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi, dan refleksi yang bertujuan guna mengkaji masalah penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan lompat tinggi siswa kelas 5 SD Negeri 3 Curugbadak. Sub pokok materi pembahasan dalam tindakan pembelajaran siklus I yaitu lompat tinggi gaya gunting menggunakan alat lompat tinggi yang sudah peneliti modifikasi. Siklus I diakhiri dengan evaluasi atas pencapaian indikator hasil kemampuan siswa dan analisis hasil observasi terhadap penerapan model pembelajaran *Gamed Based Learning* dalam proses pembelajaran PJOK khususnya pada materi lompat tinggi. Berikut rincian tahapan pelaksanaan siklus I:

a) Perencanaan (*Planning*)

Tahapan ini berupa penyusunan rancangan tindakan yang rinciannya sebagai berikut:

- 1) peneliti terlebih dahulu melaksanakan observasi awal pada sampel yang hendak diuji yakni kelas 5 SD Negeri 3 Curugbadak.

- 2) peneliti menyusun (RPP) dengan menerapkan model pembelajaran *Games Based Learning* guna meningkatkan kemampuan lompat tinggi siswa.
 - 3) menyusun lembar observasi dan format tes pengetahuan serta keterampilan guna menilai proses pembelajaran sebagai instrumen untuk meninjau maupun mengukur proses pembelajaran ketika di lapangan.
 - 4) menyiapkan media dan bahan pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran mengenai materi lompat tinggi.
- b) Tindakan (*Action*)
- Rincian pelaksanaan tersebut menjelaskan tentang:
- 1) Penerapan model pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Games Based Learning* dalam materi lompat tinggi.
 - 2) mengamati proses pembelajaran yang dilakukan siswa.
- c) Pengamatan (*Observing*)
- Mengumpulkan data dari hasil observasi selama proses pembelajaran.
- d) Refleksi (*Reflecting*)

Hasil yang didapatkan melalui pengamatan kemudian dihimpun dan dilakukan analisa oleh peneliti, sehingga bisa diketahui apakah kegiatan yang telah dijalankan sudah mencapai tujuan yang diharapkan atau masih harus adanya perbaikan pada siklus berikutnya.

Penelitian ini berakhir bilamana peneliti mendapatkan data bahwa hasil kemampuan siswa pada materi lompat tinggi telah mencapai rata-rata hasil belajar 75% atau nilai KKM 75 dan analisa hasil pengamatan mengungkapkan bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Games Based Learning* mencapai target serendah-rendahnya, dengan kategori baik.

C. Subjek Penelitian

Sumber data penelitian merupakan sasaran langsung yang menjadi objek penelitian dan subjek penelitian harus dilakukan penataan sebelum

peneliti siap mengumpulkan data. Adapun subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas 5 SD Negeri 3 Curugbadak dengan total siswa berjumlah 35 orang terdiri dari siswa laki-laki 20 orang dan 15 orang siswa perempuan, tahun ajaran 2023/2024.

D. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian

Peran dan posisi peneliti pada penelitian ini yaitu pengamat atau observer. Selain itu, observer juga memimpin perencanaan pelaksanaan tindakan, sehingga peneliti terlebih dahulu melaksanakan kegiatan pembelajaran dan pengamatan langsung atas proses pembelajaran PJOK pada materi lompat tinggi di kelas 5 SD Negeri 3 Curugbadak. Setelah itu, peneliti melakukan koordinasi dengan guru PJOK dalam menyusun bahan pembelajaran, menjalankan refleksi serta melakukan perencanaan untuk pembelajaran dalam siklus selanjutnya.

Posisi peneliti selama penelitian berlangsung yaitu sebagai pelaksana utama dalam melakukan tindakan yang akan ditingkatkan dalam kelasnya yaitu meningkatkan kemampuan lompat tinggi gaya gunting siswa kelas 5 SD Negeri 3 Curugbadak melalui penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* atau pembelajaran berbasis permainan lompat tinggi dengan alat yang sudah disiapkan dalam penelitian tindakan melalui beberapa siklus yang disesuaikan dengan kondisi dan hasil refleksi mencerminkan peningkatan yang diinginkan pada siklus sebelumnya, sesuai dengan tindakan yang dilakukan. Jika, peningkatan pada siklus sebelumnya tidak berhasil, maka peningkatan pada siklus berikutnya akan dilakukan.

E. Tahapan Intervensi Tindakan

Perencanaan tindakan diawali dengan melakukan identifikasi masalah yang terjadi di kelas yang dibuktikan melalui pelaksanaan pra siklus. Selanjutnya, menyusun rencana penyelesaian untuk mengatasi permasalahan yang terjadi tersebut. Alternatif penyelesaian dilaksanakan melalui pembelajaran bersiklus yang meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, evaluasi serta analisis dan refleksi. Apabila hasil evaluasi dan

refleksi pada siklus I belum memenuhi target yang ditetapkan, peneliti akan melanjutkan dengan merencanakan dan melaksanakan siklus berikutnya. Jika data yang diperoleh menunjukkan perlunya perbaikan, maka proses ini akan terus dilanjutkan hingga analisis akhir menunjukkan apabila kriteria target atau tujuan penelitian yang telah ditentukan telah tercapai.

F. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan

Hasil yang diharapkan dari penerapan tindakan ini yaitu tercapainya indikator keberhasilan berupa peningkatan kemampuan lompat tinggi siswa melalui penerapan model pembelajaran *Games Based Learning*. Siklus penelitian akan berakhir apabila target diakhir siklus 75% siswa atau mendapatkan nilai sesuai KKM maupun melampauinya. Nilai KKM sebagaimana ketetapan dari sekolah bagi pelajaran PJOK adalah 75. Penelitian tindakan kelas ini dinilai berhasil bilamana $\geq 75\%$ dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran meraih nilai ≥ 75 di akhir siklus. Hal tersebut mengindikasikan bahwa model pembelajaran *Games Based Learning* secara efektif mampu meningkatkan kemampuan lompat tinggi siswa setelah mengikuti pembelajaran PJOK berlangsung.

G. Data dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data diperoleh. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari beberapa sumber yaitu sebagai berikut:

1. Sumber Kualitatif

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber melalui pengukuran, perhitungan dalam bentuk observasi, tes, dan angket. Guna memperoleh data primer tersebut, peneliti melaksanakan observasi, tes dan angket kepada siswa dalam melaksanakan pembelajaran materi lompat tinggi pada siswa kelas 5 SD Negeri 3 Curugbadak.

2. Sumber Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data berupa angka-angka. Pada penelitian ini data kuantitatif berupa hasil belajar siswa dalam pembelajaran lompat tinggi

gaya gunting dengan menggunakan *Games Based Learning*. Adapun sumber data penelitian ini yaitu siswa.

H. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan dengan observasi terhadap masing-masing perlakuan pada proses pembelajaran lompat tinggi melalui penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* berlangsung.

Perihal teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti melakukan observasi, angket, dan tes terhadap siswa kelas 5 SDN 3 Curugbadak dalam proses pembelajaran lompat tinggi gaya gunting. Berikut merupakan pemaparan teknik pengumpulan data yang dilaksanakan:

a. Observasi atau Pengamatan

Observasi atau pengamatan berupa pengumpulan data dengan melalui analisis atau identifikasi terhadap keseluruhan peristiwa yang berlangsung dan melakukan pencatatan hasil dengan menggunakan pedoman observasi terkait berbagai hal yang perlu diamati maupun diteliti. Data hasil observasi selanjutnya dipresentasikan guna meninjau tingkat kemampuan lompat tinggi siswa melalui penerapan model pembelajaran berbasis permainan.

b. Tes

Tes merupakan tahap pengukuran pada objek penelitian. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan kemampuan siswa dalam melakukan lompat tinggi gaya gunting (tes praktek) dan pengetahuan siswa tentang lompat tinggi gaya gunting (tes tulis).

c. Angket atau Kuesioner

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 142) angket atau kuesioner merupakan “teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.”

Angket juga adalah media yang selalu diaplikasikan pada penelitian tindakan kelas, karena angket dapat mengetahui aspek-aspek pengetahuan

dan sikap seseorang atau siswa sesuai dengan pernyataan yang telah disediakan. Angket atau kuesioner pada penelitian ini yaitu disediakan pernyataan yang telah disusun secara tertulis yang tujuannya yaitu untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan waktu yang sesingkat mungkin.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang diaplikasikan oleh peneliti guna menghimpun data selama penelitian. Pemerolehan data yang akurat pada suatu penelitian membutuhkan sebuah alat. Maka sebab itu, instrumen menjadi hal mutlak yang harus ada pada sebuah penelitian agar dapat memperoleh data-data yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Instrumen pengumpul data yang digunakan peneliti selama penelitian adalah sebagai berikut:

1) Pedoman Observasi

Peneliti menyusun pedoman observasi partisipatif yang dilakukan oleh orang yang terlibat secara aktif dalam proses pelaksanaan tindakan. Peneliti melakukan pengamatan langsung saat kegiatan belajar mengajar dilaksanakan, pengamatan yang dijalankan seperti mengamati gerak dasar lompat tinggi gaya gunting siswa Kelas 5 SDN 3 Curugbadak pada ketika melaksanakan proses pembelajaran PJOK yang berlangsung di lapangan

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Pedoman Observasi Siswa pada Siklus Pembelajaran Lompat Tinggi Gaya Gunting

No	Indikator	Deskriptor	Penilaian Pertemuan		
			1	2	Dst.
1	Awalan	Lakukan awalan dengan berlari dari kecepatan yang rendah hingga kencang. Awalan dari samping kanan atau kiri tergantung pada kaki mana yang dipakai untuk bertumpu. Dalam langkah-langkah terakhir mengubah pelompat ke kiri, dengan langkah 3, 5, 7 atau 9 tergantung pada ketinggiannya, terpenting langkah yang terakhir panjang.			

2	Tolakan	Gerakan tolakan biasanya dilakukan dengan menggunakan kaki terkuat agar seluruh tubuh dapat terangkat menuju dan melewati mistar. Dengan kaki kiri melakukan tolakan sekuat-kuatnya, kaki kanan diayunkan setinggi-tingginya serta badan menghadap melewati mistar setelah mencapai ketinggian maksimal, kaki tumpuan diayunkan ke atas melewati mistar dan ujung kaki dijatuhkan seperti gerakan menggantung. Pada saat itu juga badan diputar ke kiri merupakan gerakan pinggul yang mengangkat titik berat ke arah yang lebih tinggi.
3	Melayang	Gerakan melayang biasanya memposisikan tubuh dengan sedemikian rupa sesuai dengan gaya yang digunakan pada lompat tinggi. Pada saat kaki ayun terluhur menyilang mistar, kaki tumpu (misalnya kaki kiri) segera di ayun lurus ke samping kanan dengan disertai memutar badan ke kiri, pandangan ke bawah. Saat itu pula kaki bebas ayun (kanan) diayunkan lurus ke belakang, sehingga kedua kaki seolah-olah seperti gerakan gunting.
4	Mendarat	Setelah melayang melewati mistar, kaki kanan lalu diturunkan untuk persiapan mendarat kaki kiri masih mengayun di udara. Pendaratan dilakukan dengan kaki kanan terlebih dahulu, sikap badan menghadap mistar. Melakukan pendaratan dengan posisi berdiri di atas matras atau melakukan pendaratan dengan kaki sebagai tumpuan utamanya.

Tabel 3.2

**Pedoman Observasi Siswa pada Siklus Pembelajaran
Lompat Tinggi Gaya Gunting**

No	Indikator Penilaian	Skor	Kriteria Penilaian
1	Awalan	4	Siswa dapat melakukan awalan dengan berlari dari posisi kaki yang akan digunakan sebagai tumpuan
		3	Siswa hanya dapat melakukan lari saja tanpa memperhatikan posisi kaki sebagai tumpuan
		2	Siswa melakukan awalan dengan cara berjalan
		1	Siswa tidak dapat melakukan awalan
2	Tolakan	4	Siswa dapat melakukan tolakan dengan salah satu kaki yang terkuat dengan badan menghadap melewati mistar sesuai ketinggian maksimal
		3	Siswa dapat melakukan tolakan dengan salah satu kaki yang terkuat badan menghadap melewati mistar sesuai ketinggian
		2	Siswa melakukan tolakan dengan kedua kaki dengan badan menghadap melewati mistar tidak sesuai ketinggian

3	Melayang	1	Siswa tidak dapat melakukan tolakan
		4	Siswa dapat melakukan gerakan melayang dengan posisi kaki ayun menyilang ketika melewati mistar kedua kaki seperti gerakan gunting
		3	Siswa dapat melakukan gerakan melayang dengan posisi kaki ayun menyilang ketika melewati mistar kedua kaki tidak seperti gerakan gunting
		2	Siswa dapat melakukan gerakan melayang kaki ayun menekuk ketika melewati mistar
4	Mendarat	1	Siswa tidak dapat melakukan gerakan melayang
		4	Siswa dapat melakukan pendaratan dengan kaki tumpu terlebih dahulu, sikap badan menghadap mistar dengan posisi berdiri di atas matras
		3	Siswa dapat melakukan gerakan mendarat dengan kaki tumpu terlebih dahulu, sikap badan menghadap samping dengan posisi berdiri di atas matras
		2	Siswa dapat melakukan gerakan mendarat dengan kaki tumpu terlebih dahulu dengan posisi jongkok di atas mistar
		1	Siswa tidak dapat melakukan gerakan mendarat

Keterangan:

1. Kriteria Penilaian. Menggunakan skala *Likert* dengan norma:

Nilai 4 = Sangat baik

Nilai 3 = Baik

Nilai 2 = Cukup

Nilai 1 = Kurang

2. Norma Penilaian

a. Skor 13 – 16, kemampuan lompat tinggi gaya gunting Sangat Baik

b. Skor 9 – 12, kemampuan lompat tinggi gaya gunting Baik

c. Skor 5 – 8, kemampuan lompat tinggi gaya gunting Cukup

d. Skor 1 – 4, kemampuan lompat tinggi gaya gunting Kurang

3. Rumus penilaian

$$\text{Nilai} : \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Pada saat peneliti melaksanakan observasi lompat tinggi gaya gunting, siswa melakukan lompatan dengan ketinggian yang bervariasi. Ketika siswa melompat dan menjatuhkan mistar ke tanah, peneliti memberikan 3× kesempatan kepada siswa untuk melompat kembali. Jika kesempatan itu

sudah habis atau gagal, maka penilaian lompat tinggi gaya gunting akan ditentukan dari ketinggian lompatan siswa yang telah dilakukan sebelumnya.

2) Pedoman Tes Hasil Belajar

Menurut Tim PGSM (1999), Sumarno (1997), dan Mills (2004) pengambilan data berupa ‘informasi mengenai pengetahuan, sikap, bakat, dan lainnya dapat dilakukan dengan tes atau pengukuran bekal awal atau hasil belajar dengan berbagai asesmen.’

Evaluasi yang peneliti lakukan terdiri dari tes tertulis dan tes praktek. Tes tertulis dilakukan untuk mengukur pengetahuan (kognitif) siswa terkait gerakan lompat tinggi gaya gunting. Sedangkan tes perbuatan atau praktek dilakukan untuk mengukur kemampuan (psikomotor atau keterampilan) siswa dalam melakukan lompat tinggi gaya gunting.

Evaluasi tertulis terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian yang berkaitan dengan materi lompat tinggi gaya gunting. Berikut peneliti jabarkan kisi-kisi soal, soal evaluasi, kunci jawaban, dan penskoran. Evaluasi tersebut dilakukan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* dalam pembelajaran lompat tinggi gaya gunting.

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Soal Evaluasi Pengetahuan Siswa pada Siklus Pembelajaran

Lompat Tinggi Gaya Gunting

No	Pernyataan	No Soal
1	Disajikan soal, siswa mampu menjelaskan pengertian dari atletik	1
2	Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan apa saja nomor dalam atletik	2
3	Disajikan soal, siswa mampu menjelaskan pengertian dari atletik	3
4	Disajikan soal, siswa mampu menjelaskan pengertian dari atletik	4
5	Disajikan soal, siswa mampu menjelaskan pengertian dari gaya gunting	5
6	Disajikan soal, siswa mampu menganalisis gerakan melompat menggunakan tumpuan apa	6
7	Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan tahapan dalam melakukan lompat tinggi	7

8	Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan tujuan dari olahraga lompat tinggi	8
9	Disajikan soal, siswa mampu menganalisis berapa minimal tinggi tiang mistar yang harus dilewati	9
10	Disajikan soal, siswa mampu menyebutkan gaya apa saja yang ada pada lompat tinggi	10
1	Siswa mampu menjelaskan pengertian dari lompat tinggi	11
2	Siswa mampu menjelaskan pengertian dari gaya gunting	12
3	Siswa dapat menyebutkan nomor lompat pada cabang atletik	13
4	Siswa dapat menyebutkan berapa langkah teknik awalan lompat tinggi	14
5	Siswa dapat menyebutkan alat-alat yang digunakan dalam olahraga lompat tinggi	15

Soal tes sebagai berikut

Tabel 3.4

Evaluasi Pengetahuan Siswa pada Siklus Pembelajaran
Lompat Tinggi Gaya Gunting

No Soal	Pertanyaan	Kunci Jawaban	Skor
1	Lompat tinggi adalah salah satu dari cabang olahraga	C	1
2	Yang termasuk ke dalam nomor atletik adalah	A	1
3	Atletik adalah olahraga yang sangat mengandalkan, kecuali	C	1
4	Nama lain dari lompat tinggi adalah	C	1
5	Nama lain dari gaya gunting adalah	A	1
6	Gerakan melompat menggunakan tumpuan	B	1
7	Di bawah ini termasuk pada tahap lompat tinggi kecuali	C	1
8	Tujuan dari olahraga lompat tinggi adalah	B	1
9	Untuk mencapai nilai KKM tiang mistar yang harus dilewati	B	1
10	Berikut ini yang termasuk gaya lompat tinggi kecuali	D	1
11	Jelaskan pengertian olahraga lompat tinggi	Salah satu cabang olahraga atletik yang melakukan gerakan lompatan untuk mencapai lompatan yang setinggi-tingginya	2
12	Jelaskan pengertian gaya gunting dalam lompat tinggi	Gaya lompat tinggi tertua di Dunia, cara	2

		melompatnya dengan salah satu kaki harus melewati mistar terlebih dahulu lalu diikuti oleh kaki satunya	
13	Sebutkan nomor lompat apa saja yang ada pada cabang atletik	Lompat tinggi, lompat jauh, lompat galah, dan lompat jangkit	2
14	Berapa langkah yang dilakukan pada teknik awalan lompat tinggi	Pada teknik awalan dilakukan langkah ganjil yaitu 7, 9, dan 15 langkah	2
15	Sebutkan alat-alat yang digunakan dalam olahraga lompat tinggi	Daerah tumpuan, tiang lompat, mistar, dan tempat pendaratan (matras)	2
Total Jumlah Skor			20

Keterangan:

Rumus penilaian

$$\text{Nilai} : \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Penilaian praktik kemampuan siswa dalam melakukan lompat tinggi gaya gunting, peneliti menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) atau *Norm Referenced Evaluation*. Penilaian Acuan Norma (PAN) merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengacu pada norma kelompok maupun nilai-nilai yang didapatkan siswa dibandingkan nilai-nilai siswa lain pada kelompok tersebut. Dapat dikatakan apabila PAN adalah sistem penilaian yang didasarkan pada nilai sekelompok siswa pada satu proses pembelajaran sebagaimana tingkat penguasaan dalam kelompok tersebut. Hal ini menyatakan pemberian nilai merujuk pada perolehan skor pada kelompok itu. Oleh karena itu, penilain ini baru bisa dilakukan apabila para siswa telah melakukan tes kemampuan lompat tinggi gaya gunting.

Dasar pertimbangan peneliti dalam penilaian praktek menggunakan penilaian PAN adalah: (1) sebelum penyusunan tes, tidak harus menentukan secara pasti *performance* yang diharapkan, (2) dasar pertimbangan diterimanya *performance* berdasarkan mengacu pada hasil perolehan nilai yang didapat oleh siswa, (3) penilaian didasarkan pada apa

adanya hasil prestasi siswa, dan (4) perolehan nilai mengacu pada kelompok/kelas.

3) Pedoman Angket (Kuesioner)

Pada penelitian ini, peneliti membuat angket sikap terhadap proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran PJOK materi lompat tinggi gaya gunting. Peneliti menggunakan angket atau kuesioner tertutup, karena responden atau siswa hanya tinggal memberikan jawaban dengan cara memberi tanda ceklis (√) pada salah satu pilihan jawaban yang dianggap paling benar menurut pendapat responden.

Pedoman angket pada penelitian ini menggunakan skala *likert* yang digunakan guna mengukur sikap dan persepsi seorang individu mengenai kejadian sosial. Skala *likert* yang digunakan pada penelitian ini menggunakan skala 1 sd 4, nilai 1 artinya “Tidak Setuju”, nilai 2 artinya “Kurang Setuju”, nilai 3 artinya “Setuju”, dan nilai 4 artinya “Sangat Setuju”.

Tabel 3.5

Kisi-Kisi Kuesioner Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Lompat Tinggi Gaya Gunting

No	Indikator Penilaian	Item Pernyataan	Keterangan
1	Percaya diri	2	
2	Disiplin	2	
3	Kerjasama	1	
4	Tanggung jawab	2	
5	Motivasi	2	
6	Aktifitas	1	

Tabel 3.6

Kisi-Kisi Kuesioner Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Lompat Tinggi Gaya Gunting

No	Indikator Penilaian	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Percaya Diri	Saya dapat bersikap tenang ketika melakukan lompat tinggi				
		Saya dapat melakukan gerakan melompat dengan baik				

2.	Disiplin	Saya masuk jam pelajaran tepat waktu Saya selalu memakai seragam olahraga lengkap
3.	Kerjasama	Saya senang membantu teman yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran
4.	Tanggung Jawab	Saya tidak suka meninggalkan kelas saat waktu pembelajaran belum selesai Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru
5.	Motivasi	Saya selalu semangat dalam mengikuti latihan selama pembelajaran berlangsung Saya selalu memperhatikan pelajaran yang disukai
6.	Keaktifan	Saya selalu aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

Keterangan:

1. Rumus penilaian

$$\text{Nilai} : \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

2. Kriteria penilaian

- 1) rentang nilai 1-19 berarti sikap siswa **sangat rendah** dalam menanggapi pernyataan
- 2) rentang nilai 20–24 berarti sikap siswa **rendah** dalam menanggapi pernyataan
- 3) rentang nilai 25-29 berarti sikap siswa **positif** dalam menanggapi pernyataan
- 4) rentang 30-40 berarti sikap siswa **sangat positif** dalam menanggapi pernyataan.

Penilaian akhir kemampuan siswa terkait penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* dalam pembelajaran lompat tinggi gaya gunting, peneliti mengkombinasikan hasil penilaian pengetahuan, sikap, teknik dasar, dan praktek sebagai berikut

Tabel 3.7

Rekapitulasi Nilai Akhir Kemampuan Siswa Kelas 5 SD Negeri 3 Curugbadak dalam Pembelajaran Lompat Tinggi Gaya Gunting

No	Nama Siswa	Nilai Siswa				Jumlah Skor	Nilai	Ket.
		Pengetahuan (25%)	Sikap (20%)	Teknik Dasar (25%)	Praktek (30%)			
1								
2								
3								
Dst								
	Rerata							

Siklus penelitian akan berakhir apabila target di akhir siklus 75% atau lebih siswa mencapai nilai sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan atau lebih tinggi dari nilai tersebut. Sekolah menetapkan nilai KKM 75 untuk pelajaran PJOK. Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila $\geq 75\%$ dari siswa yang mengikuti proses pembelajaran mencapai nilai ≥ 75 di akhir siklus.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah tahap selanjutnya dari data yang dikumpulkan dan dan pemeriksaan validitas data. Data penelitian ini berupa penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan lompat tinggi gaya gunting siswa Kelas SD Negeri 3 Curugbadak 3 melalui penerapan model pembelajaran berbasis permainan atau *Games Based Learning*.

Data yang sudah terkumpul selanjutnya dilakukan analisis menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif guna memperoleh data yang sesuai dengan fokus permasalahan. Teknik analisis data menurut Miles dan Huberman (dalam Daryanto, 2014, hlm. 84), yaitu dengan cara reduksi data, penyajian data, verifikasi data, dan penarikan kesimpulan. Berikut pemaparan dari masing-masing teknik tersebut:

a. Reduksi Data

Reduksi data, adalah teknik penyederhanaan yang dijalankan dengan cara seleksi, pemfokusan, serta abstraksi data mentah menjadi bermakna.

Data yang diperoleh harus relevan dengan tujuan penelitian sehingga data dapat terarah serta mudah dikelola.

b. Penyajian data

Data yang telah dikategorikan sesuai tujuan penelitian, selanjutnya disajikan dalam tabel. Keseluruhan data yang terkumpul mulai perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, hingga refleksi ditempatkan pada tabel guna memudahkan pembacaan data.

c. Verifikasi Data

Verifikasi data dijalankan melalui triangulasi data yakni membandingkan data yang didapat dari hasil observasi terhadap hasil tes belajar, lalu dibandingkan dengan hasil angket maupun dengan sumber data lainnya yang dirujuk. Hal ini bertujuan untuk memeriksa akurasi informasi pada data yang terkumpul.

d. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dijalankan dengan mengacu pada semua hasil data yang telah didapatkan.

J. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan

Dalam penelitian ini, validitas instrumen dilakukan melalui penilaian oleh dosen pembimbing atau dosen ahli. Instrumen tes hasil belajar di validasi secara konstruktif baik aspek bahasa/redaksinya maupun kesesuaian item soal dengan indikator pembelajaran.

K. Analisis Data dan Interpretasi Data

Proses analisis data berupa analisis data ketika berada di lapangan yakni ketika kegiatan berlangsung. Data yang diperoleh berupa hasil observasi, kuesioner, catatan lapangan dan tes hasil belajar siswa. Keseluruhan data dianalisis melalui analisis deskriptif. Peneliti merujuk pada indikator keberhasilan penelitian guna menetapkan apakah siklus dilanjutkan atau dihentikan. Berikut indikator keberhasilan

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{pengetahuan}(25\%) + \text{sikap}(20\%) + \text{teknik dasar}(25\%) + \text{praktek}(30\%)}{100}$$

L. Pengembangan Perencanaan Tindakan

Penelitian ini diakhiri ketika hasil analisis data menunjukkan bahwa target peningkatan hasil belajar lompat tinggi gaya gunting siswa Kelas 5 SD Negeri 3 Curugbadak telah tercapai. Jika belum tercapai maka diteruskan pada tindakan siklus berikutnya.