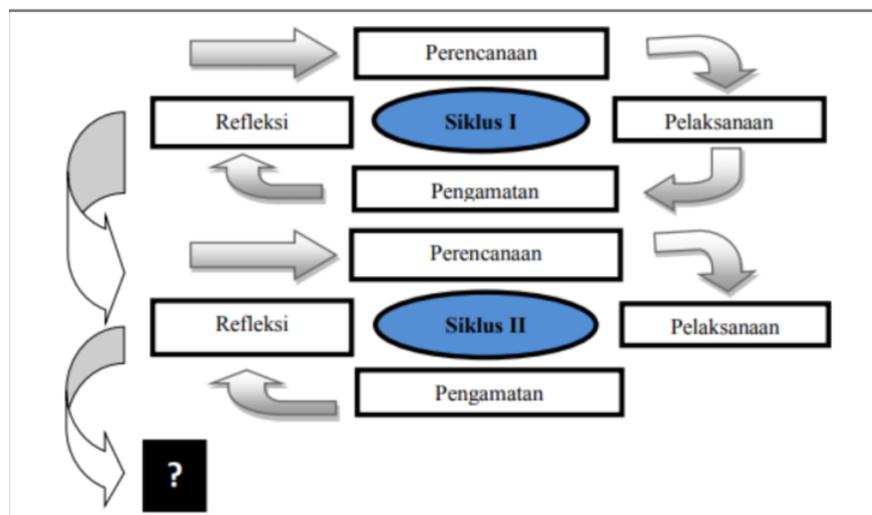


BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian merupakan penerapan pendekatan ilmiah (*scientific approach*) pada pengkajian atau studi tentang suatu masalah. Setyosari menambahkan, penelitian adalah cara untuk mendapatkan data atau informasi yang objektif, akurat dan bisa dipertanggungjawabkan (Setyosari, 2010). Penelitian ini mengunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), bertujuan meningkatkan hasil dari pembelajaran melalui tindakan yang sistematis dan reflektif. Hal ini mendorong pengajar mengidentifikasi masalah dalam proses pembelajaran, mencoba strategi baru, dan mengevaluasi hasil yang terdapat pada siswa, sehingga fokus penelitian tidak hanya pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran kedepannya..

(Ari Kunto, 2010) Menerangkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu pengamatan terhadap aktivitas belajar yang berupa tindakan tertentu, yang sengaja dirancang dan terjadi secara bersamaan di dalam kelas. Tindakan ini dilakukan oleh siswa atas instruksi atau bimbingan dari guru. Strategi penelitian ini yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Kemmis & McTaggart. Penelitian dilakukan untuk meningkatkan dan melalui tiga tahapan berbeda: persiapan (*planning*), pelaksanaan dan observasi (*action & Observe*), serta refleksi (*reflection*) (Fazri & Mustadi, 2020).



Gambar 3 1 Alur Penelitian

Gambar 3.1 *Alur Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & Taggar* (Fazri & Mustadi, 2020) PTK ini merupakan penampakan tingkah laku dalam kegiatan belajar mengajar, dan tingkah laku tersebut dikatakan berbeda dengan kegiatan yang biasa dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran atau mutunya. Hasil Dalam PTK ini kegiatan perbaikan dilakukan secara terus menerus dengan rangkaian siklus untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Banyaknya siklus yang berlangsung dalam penelitian ini tergantung dari hasil analisis tahapan refleksi, sehingga peneliti dan guru dapat mendapatkan refrensi dan mendapatkan keputusan untuk melaksanakan siklus berikutnya atau penelitian dicukupkan pada siklus tertentu karena permasalahan sudah terselesaikan sesuai dengan yang diharapkan, sesuai target yang telah ditetapkan.

3.2 Desain Penelitian

Desain dalam penelitian ini adalah mengacu pada rancangan penelitian model spiral dari Kemmis dan Mc. Taggart yang dikenal sistem spiral reflecting, yang dimulai dengan tahap perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*), dan perencanaan kembali. Desain Kemmis dan Mc. Taggart ini berupa serangkaian dari satu perangkat yang terdiri dari empat komponen yaitu, perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dinamakan satu siklus.

Pengertian siklus pada desain penelitian ini merupakan suatu putaran kegiatan penelitian yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Evalausi sangat penting dilakukan dalam pengambilan keputusan apakah ini akan dilanjutkan ke siklus berikutnya atau berhenti. (Syaifudin, S. 2021)

Target ketercapaian siklus dalam penelitian ini yakni 90% yang dilihat dari kemampuan siswa dalam bermain kasti.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah penyelidikan terhadap topik atau fenomena tertentu, seperti orang, objek, aktivitas, atau tempat (Karnia dkk., 2021). Penelitian ini melibatkan 27 siswa kelas V SDN Heuleut I Majalengka, yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Objek dalam penelitian ini

adalah penerapan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran kasti. Dengan berpacu pada beberapa alur proses perencanaan (planning), pelaksanaan dan observasi (action & observe), serta refleksi (reflection) (Fazri & Mustadi, 2020).

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan salah satu komponen yang paling krusial dalam suatu kegiatan penelitian, karena instrumen berfungsi sebagai alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan, mengukur, dan memperoleh data yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Tanpa adanya instrumen yang valid dan reliabel, data yang diperoleh tidak akan mencerminkan keadaan atau fenomena yang sebenarnya, sehingga kesimpulan yang dihasilkan dari penelitian pun menjadi tidak akurat. Menurut Sugiyono (2018), instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang sedang diamati, dan instrumen tersebut harus dikembangkan sedemikian rupa agar sesuai dengan karakteristik variabel yang diteliti. Hal senada juga disampaikan oleh Arikunto (2019) yang menyatakan bahwa instrumen penelitian berperan penting dalam menjamin kualitas data, sebab instrumen yang tidak tepat akan menghasilkan data yang bias dan tidak dapat mewakili populasi atau objek yang sebenarnya. Berdasarkan pertimbangan tersebut, berikut ini disajikan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yang telah disusun dan dikembangkan berdasarkan indikator penelitian serta mengacu pada teori dan prinsip-prinsip ilmiah yang berlaku.

3.4.1 IPKG 1

Lembar Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG 1) ini digunakan sebagai alat ukur dan mengetahui kemampuan merencanakan pembelajaran yang dilakukan guru, adapun aspek yang dinilai yaitu: a. Perumusan tujuan pembelajaran, b. Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media, metode dan sumber belajar, c. Merencanakan skenario pembelajaran, d. Merencanakan prosedur, jenis dan menyiapkan alat penilaian, e. Tampilan dokumen rencana pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil pembelajaran kasti siswa kelas V di

SDN Heuleut I Majalengka. Berikut disajikan format IPKG 1 pada **Tabel 3.1** dibawah :

Tabel 3 1 Lembar IPKG 1

IPKG 1 INSTRUMEN PENILAIAN GURU PENJAS (Kemampuan Merencanakan Pembelajaran)						
Nama Praktikan	:					
Sekolah	:					
Tanggal	:					
Siklus	:					
NO	KOMPONEN RENCANA PEMBELAJARAN	NILAI				Jumlah
		1	2	3	4	
Tanggal : -						
A. PERUMUSAN TUJUAN PEMEBELAJARAN						
1.	Merumuskan tujuan pembelajaran					
2.	Kejelasan rumusan					
3.	Kejelasan cakupan rumusan					
4.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar					
JUMLAH A						
SKOR						
B. MENGEMBANGKAN DAN PENGORGANISASIAN MATERI MEDIA SUMBER BELAJAR DAN MERODE PEMBELAJARAN						
1.	Mengembangkan dan mengorganisasikan materi pembelajaran					
2.	Menentukan dan mengembangkan alat bantu pembelajaran					
3.	Memilih Sumber belajar					
4.	Memilih metode pembelajaran					
JUMLAH B						
SKOR						
C. MERENCANAKAN SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN						
1.	Menentukan jenis kegiatan pembelajaran					
2.	Menyusun langkah-langkah pembelajaran					
3.	Menentukan alokasi waktu pembelajaran					
4.	Kesesuaian metode, materi dan tujuan pembelajaran					
5.	Kesesuaian metode, materi dan peserta didik					
JUMLAH C						
SKOR						
D. MERENCANAKAN PROSEDUR, JENIS DAN MENYIAPKAN ALAT PENILAIAN						
1.	Menentukan proses dan jenis penilaian					
2.	Membuat alat penilaian					
3.	Menentukan kriteria penitalan					
JUMLAH D						
SKOR						
E. TAMPILAN DOKUMEN RENCANA PEMBELAJARAN						
1.	Kebersihan dan kerapihan					
2.	Penggunaan bahasa tulis					
JUMLAH E						
SKOR						
SKOR NILAI IPKG 1		$\frac{A+B+C+D+E+}{5}$				

Format IPKG 1 yang telah dilampirkan di atas merupakan instrumen yang digunakan untuk mengevaluasi kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran secara menyeluruh. Instrumen ini menjadi acuan dalam mengumpulkan data yang berkaitan dengan aspek-aspek perencanaan pembelajaran, yang selanjutnya dianalisis untuk mengetahui sejauh mana kinerja guru dapat berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Penjasorkes materi permainan bola kecil (kasti) di kelas V SDN Heuleut I Majalengka. Data yang diperoleh melalui instrumen ini menjadi bagian penting dalam menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian.

3.4.2 IPKG 2

Lembar Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG 2) ini disusun dan digunakan sebagai alat ukur yang bertujuan untuk mengevaluasi dan memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran secara langsung di kelas. Adapun aspek-aspek yang menjadi fokus penilaian meliputi: a) Tahap pra pembelajaran, yang mencakup kesiapan guru sebelum memulai pembelajaran, seperti penguasaan materi, kesiapan perangkat pembelajaran, dan pengaturan lingkungan belajar; b) Kemampuan dalam membuka pembelajaran dengan cara yang menarik, komunikatif, dan mampu membangun motivasi belajar siswa; c) Keterampilan guru dalam mengelola inti pembelajaran, termasuk kemampuan menyampaikan materi, menggunakan media dan metode yang sesuai, serta mengelola interaksi kelas secara efektif; d) Demonstrasi kemampuan khusus dalam mengajar mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Penjas); e) Pelaksanaan evaluasi terhadap proses dan hasil belajar siswa secara berkesinambungan, termasuk penggunaan berbagai teknik penilaian untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa; dan f) Kesan umum terhadap kinerja guru atau calon guru, yang mencakup sikap profesional, etika mengajar, serta kemampuan menjalin hubungan baik dengan siswa. Seluruh aspek ini dinilai dengan tujuan utama untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi permainan kasti di kelas V SDN Heuleut I, Kecamatan Majalengka.

Tabel 3 2 Lembar IPKG 2

IPKG 2 INSTRUMEN PENILAIAN GURU PENJAS (Kemampuan Melaksanakan Pembelajaran)						
Nama Praktikan	:					
Sekolah	:					
Tanggal	:					
Siklus	:					
NO	ASPEK YANG DIAMATI	NILAI				Jumlah
		1	2	3	4	
Tanggal -						
A. PRA PEMBELAJARAN						
1. Kesiapan sarana, prasarana, alat dan media						
2. Memeriksa kesiapan siswa						
JUMLAH A						
SKOR						
B. MEMBUKA PEMBELAJARAN						
1. Melakukan kegiatan apersepsi dan pemanasan						
2. Menyampaikan komponen tujuan yang akan dicapai dan rencana kegiatan						
JUMLAH B						
SKOR						
C. MENGELOLA INTI PEMBELAJARAN						
1. Memberi petunjuk dan contoh gerakan yang berkaitan dengan isi pembelajaran						
2. Menyesuaikan dengan tingkat pertumbuhan anak						
3. Melakukan komunikasi verbal, visual dan praktik						
4. Mengkondisikan dan menjaga ketertiban siswa						
5. Memantapkan penguasaan keterampilan gerak						
JUMLAH C						
SKOR						
D. MENDEMONSTRASIKAN KEMAMPUAN KHUSUS DALAM PEMBELAJARAN PENJAS						
1. Merangkakan gerakan						
2. Memberikan kesempatan secara leluasa kepada siswa mengembangkan aktifitas gerak						
3. Membimbing siswa melakukan gerak dan aktivitas						
4. Memberikan bimbingan pada siswa yang mengalami kesulitan						
5. Penggunaan media dan alat pembelajaran						
JUMLAH D						
SKOR						
E. MELAKSANAKAN EVALUASI PROSES DAN HASIL BELAJAR						
1. Melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran						
2. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran						
JUMLAH E						
PERSENTASE						
F. KESAN UMUM KINERJA GURU DAN CALON GURU						
1. Keefektifan proses pembelajaran						
2. Penampilan guru pada pembelajaran						
JUMLAH F						
SKOR						
SKOR NILAI IPKG 2						
$\frac{A+B+C+D+E+F}{6}$						

3.4.3 Instrumen Keterampilan Bermain Kasti

Untuk mengukur dan mengevaluasi perkembangan keterampilan bermain kasti pada siswa secara menyeluruh, dibutuhkan sebuah instrumen penilaian yang dirancang secara sistematis, akurat, dan berdasarkan prinsip-prinsip evaluasi pendidikan yang baik. Instrumen tersebut harus memiliki karakteristik objektif, valid, dan reliabel, sehingga hasil pengukuran yang diperoleh benar-benar mencerminkan kemampuan siswa yang sesungguhnya, bukan berdasarkan asumsi atau penilaian subjektif semata. Fungsi utama dari instrumen ini adalah untuk menilai beragam aspek keterampilan teknis dalam permainan kasti, seperti kemampuan melempar bola dengan teknik yang sesuai, ketepatan dan kelincihan dalam menangkap bola dari berbagai arah dan kecepatan, serta ketepatan dalam memukul bola yang mencerminkan koordinasi motorik dan penguasaan teknik dasar permainan. Selain menilai aspek keterampilan motorik, instrumen ini juga harus mencakup penilaian terhadap aspek kognitif dan sosial, seperti pemahaman siswa terhadap taktik dan strategi permainan, kemampuan membuat keputusan cepat di lapangan, serta kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan menunjukkan sportivitas dalam permainan tim.

Penggunaan instrumen evaluasi yang tepat dan menyeluruh sangat penting, karena tidak hanya memberikan gambaran kuantitatif tentang tingkat keterampilan siswa, tetapi juga membantu guru memahami proses belajar siswa secara kualitatif. Dengan demikian, guru dapat menganalisis secara lebih akurat kelemahan dan kelebihan masing-masing siswa, serta mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih tepat sasaran. Keberadaan instrumen ini menjadi alat bantu penting dalam proses perbaikan dan peningkatan mutu pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya pada materi permainan bola kecil seperti kasti, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Tabel 3 3 Instrumen Keterampilan Bermain Kasti Windiana (2014, hlm, 22)

No.	Aspek	Skore				
		5	4	3	2	1
A	Keterampilan mencapai tiang hinggap dan mencetak poin.	Mampu berlari ke setiap tiang hinggap sampai ruang bebas dan mencetak poin.	Mampu berlari sampai ke tiang hinggap kedua	Mampu berlari sampai tiang hinggap pertama.	Sebelum dapat mencapai ruang bebas sudah terkena lemparan bola.	Sebelum mencapai tiang hinggap sudah terkena lemparan bola.
B	Keterampilan mematikan lawan	Mampu mematikan pelari yang berusaha mencapai ruang bebas.	Mampu mematikan pelari yang berusaha mencapai tiang hinggap kedua.	Mampu mematikan pelari yang berusaha mencapai tiang hinggap pertama.	Berusaha mematikan pelari yang akan mencapai ruang bebas namun tidak berhasil.	Berusaha mematikan pelari yang akan mencapai tiang hinggap namun tidak berhasil.
C	Keterampilan melambungkan bola ke pemukul.	Mampu melambungkan bola sesuai dengan permintaan pemukul dalam satu kali kesempatan.	Mampu melambungkan bola sesuai dengan permintaan pemukul dalam dua kali kesempatan.	Mampu melambungkan bola sesuai dengan permintaan pemukul dalam tiga kali kesempatan.	Berusaha melambungkan bola sesuai dengan permintaan pemukul namun gagal dalam tiga kali kesempatan.	Salah dalam cara melambungkan bola (melem par datar).
D	Keterampilan menangkap bola	Mampu menangkap bola secara langsung.	Mampu menangkap bola namun sempat terlepas.	Mampu menangkap bola namun sempat terlepas dan terjatuh	Berusaha menangkap bola namun tidak tertangkap secara langsung.	Berusaha menangkap bola namun gagal.
E	Keterampilan memukul bola.	Mampu memukul bola dan mengarah sesuai batas yang ditentukan.	Mampu memukul bola tidak mengarah namun sesuai batas yang ditentukan.	Mampu memukul bola, mengarah namun tidak sesuai batas yang ditentukan.	Memukul bola dan mengarah sesuai batas yang ditentukan namun gagal.	Berusaha memukul bola namun lucas (tidak kena).

Instrumen keterampilan bermain kasti dalam **Tabel 3.3** mencakup berbagai aspek penting yang harus dikuasai oleh peserta didik. Setiap aspek yang dinilai memiliki peran penting dalam mendukung analisis keterampilan motorik siswa dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani. Penilaian dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap kemampuan melempar, menangkap, memukul, dan berlari, yang merupakan komponen utama dalam permainan kasti

3.4.4 Lembar Aktivitas Siswa

Lembar aktivitas siswa adalah alat yang digunakan untuk memantau keterlibatan dan perkembangan keterampilan siswa selama pembelajaran. Dalam permainan kasti, lembar ini membantu guru menilai kemampuan siswa dalam melempar, menangkap, memukul bola, serta kerjasama tim dan pemahaman peraturan permainan. Selain itu, lembar aktivitas memberikan informasi yang berguna untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Tabel 3 4 Lembar Aktivitas Siswa

N0	Nama Siswa	Keterampilan Mencapai Tihang Hinggap dan Mencetak Poin (1-5)	Keterampilan Mematikan Lawan (1-5)	Keterampilan Melambungkan Bola Ke Pemukul (1-5)	Keterampilan Menangkap Bola (1-5)	Keterampilan Memukul Bola (1-5)	Skor	Nilai
1								
2								
3								
4								
5								
27								
Nilai Rata-Rata								

Penyusunan lembar aktivitas siswa pada **Tabel 3.4** bertujuan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran selama penerapan model *Teaching Games For Understanding* (TGFU). Hasil dari lembar ini menjadi salah satu indikator keberhasilan pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan bermain kasti siswa di SDN Heuleut I Majalengka.

3.5 Prosedur Penelitian

Adapun pelaksanaan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) ini direncanakan melalui beberapa siklus yang ditempuh sebagai berikut :

3.5.1. Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan merupakan tahapan awal dalam sebuah penelitian, perencanaan dilakukan agar sebuah penelitian lebih terarah dan terkontrol. Sebuah perencanaan yang dilakukan akan mempengaruhi hasil penelitian melalui penerapan model pembelajaran TGFU. Apabila perencanaan dilakukan dengan matang maka hasilnya pun akan memuaskan. Tetapi jika perencanaan dilakukan tidak dengan matang maka hasil yang didapat pun tidak akan sesuai dengan apa yang diharapkan. Berikut tahapan perencanaan tindakan:

- a) Mengadakan penelitian awal untuk mengidentifikasi masalah yang perlu diatasi. Dalam tahap ini peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran kasti pada siswa kelas V di SDN Heuleut I Majalengka.
- b) Membuat rencana pembelajaran (RPP) untuk setiap siklus.
- c) Peneliti dan guru mengadakan diskusi mengenai cara melakukan tindakan mengenai langkah-langkah penerapan untuk memotivasi anak dalam belajar.
- d) Meyiapkan alat pembelajaran dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran kasti.

3.5.2 Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan ini berupa serangkaian kegiatan yang dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Tahap ini dilakukan dalam bentuk kegiatan yang langkah-langkahnya sesuai dengan tindakan yang dipilih dalam sebuah penelitian. Berikut kegiatan yang dilakukan.

- a) Siklus I .memperbaiki permasalahan yang ditemukan dari data awal dengan meningkatkan proses pembelajaran kasti melalui metode pembelajaran TGFU.
- b) Siklus II. memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus I yang telah dilaksanakan, sehingga kekurangan yang ada dapat diperbaiki pada Siklus II.
- C) Siklus III, memperbaiki permasalahan yang muncul dan ditemukan pada proses perbaikan pembelajaran Siklus II. Dengan maksud agar permasalahan yang

ditemukan pada perbaikan pembelajaran Siklus dapat diperbaiki sampai dengan pencapaian hasil yang sesuai target.

Tabel 3.5 Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Siklus I	Perencanaan	a. Membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) b. Mempersiapkan fasilitas, sarana dan instrument yang akan digunakan dalam proses pelaksanaan tindakan.
	Tindakan	Serangkaian langkah-langkah yang dilakukan oleh untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.
	Observasi	Melakukan pengamatan dengan menggunakan instrumen dalam pengumpulan data terakut pelaksanaan tindakan.
	Refleksi	a. Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan. b. Melakukan diskusi dengan orang-orang yang terlibat dalam penelitian tersebut mengenai hasil dari tindakan I
Siklus II	Perencanaan	Pengembangan program tindakan siklus I
	Tindakan	Pelaksanaan program tindakan siklus II
	Observasi	Pengumpulan data tindakan siklus II
	Refleksi	Evaluasi dan diskusi mengenai hasil tindakan siklus II
Siklus III	Perencanaan	a. Pengembangan program tindakan siklus II
	Tindakan	a. Pelaksanaan program tindakan siklus III
	Observasi	a. Pengumpulan data tindakan siklus III
	Refleksi	a. Evaluasi dan diskusi mengenai hasil tindakan siklus III
Siklus berikutnya dilaksanakan jika target belum tercapai		

Alur pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada **Tabel 3.2** menggambarkan tahapan kegiatan penelitian yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dilaksanakan secara berurutan untuk mengevaluasi efektivitas model *Teaching Games For Understanding (TGFU)* dalam meningkatkan keterampilan bermain kasti siswa.

3.6 Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis hasil penelitian, digunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil observasi akan dianalisis secara kualitatif, dan hasil pembelajaran akan dianalisis secara kuantitatif. Untuk melakukan ini, skor rata-rata, presentase, nilai minimum dan nilai maksimum yang diperoleh setiap

siklus digunakan untuk menganalisis statistika deskriptif. Penelitian ini melakukan analisis dengan mengelompokkan data yang dikumpulkan melalui observasi. Kemudian, data dipresentasikan untuk menghitung ketuntasan belajar dengan menggunakan statistik sederhana. Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar, digunakan rumus berikut :

1) Rumus Analisis Data Penilaian Keterampilan Bermain Kasti

1) Mencari Rata-Rata (\bar{x})

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

Keterangan :

\bar{x} : Nilai rata – rata yang dicari

$\sum x$: Jumlah skor

n : Banyaknya subjek

2) Mencari Presentase

$$\frac{\text{Jumlah siswa yang lulus}}{\text{Jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

2) Rumus Analisis Data Penilaian Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG)

Analisis Instrumen Penilaian Kinerja Guru data penilaian memuat uraian pada lembar instrumen penjelasan yang menguraikan proses penyusunan penilaian pembelajaran. Proses ini dimulai dengan merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran, menentukan sumber dan media pembelajaran, menilai kegiatan pembelajaran, mengevaluasi proses pembelajaran, dan terakhir menilai hasil.

Penilaian Instrumen pembelajaran Kinerja Guru (IPKG) dan penilaian pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Centang pada skala skor 1,2,3, atau 4 berdasarkan aspek yang dinilai.
- b) Hitung jumlah skor yang telah dicentang.

- c) Jumlah skor yang telah dicentang adalah keseluruhan jumlah aspek yang diamati.

Rumus :

$$\text{Nilai IPKG 1} = \frac{A + B + C + D + E}{5} =$$

Jumlah skor yang diperoleh adalah total nilai yang diberikan penilai berdasarkan kriteria penilaian yang ada pada format IPKG 1. Jumlah skor maksimal adalah total nilai maksimal yang mungkin dicapai jika semua komponen mendapat skor tertinggi. Hasil akhir dikalikan 100 agar disajikan dalam bentuk persentase (%).

$$\text{Nilai IPKG 2} = \frac{A + B + C + D + E + F}{6} =$$

Kriteria kelulusan untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), khususnya dalam cakupan materi permainan kasti bagi siswa kelas V di SDN Heuleut I Majalengka, secara umum merujuk dan berpedoman pada standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah disusun, ditetapkan, dan disepakati oleh guru mata pelajaran PJOK bersama tim pendidik yang terkait. KKM ini merupakan tolok ukur atau ambang batas nilai minimal yang harus dicapai oleh setiap peserta didik sebagai indikator keberhasilan dalam mengikuti proses pembelajaran dan penguasaan materi pelajaran, termasuk dalam keterampilan bermain kasti yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Penentuan KKM sendiri tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan melalui serangkaian pertimbangan yang matang dan analisis mendalam terhadap beberapa faktor penting. Faktor-faktor tersebut meliputi tingkat kompleksitas materi pelajaran, yang dalam hal ini adalah permainan kasti yang memerlukan

pemahaman aturan permainan, kerja sama tim, serta keterampilan gerak dasar; kemampuan rata-rata siswa dalam memahami dan mempraktikkan materi tersebut berdasarkan hasil evaluasi sebelumnya; serta daya dukung sarana dan prasarana yang tersedia di lingkungan sekolah, seperti lapangan, alat permainan, dan ketersediaan waktu praktik.

Dalam implementasinya di lapangan, siswa yang memperoleh nilai sama dengan atau melebihi nilai KKM akan dianggap telah berhasil dan tuntas dalam menguasai kompetensi dasar sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Sebaliknya, siswa yang belum mencapai nilai KKM dipandang masih memerlukan perhatian lebih, baik dalam bentuk bimbingan tambahan, remedi, pengulangan materi, maupun pendekatan pembelajaran yang lebih individual dan adaptif, agar mereka juga dapat mencapai standar keberhasilan yang diharapkan.

Dengan demikian, keberadaan KKM tidak hanya menjadi alat ukur evaluasi hasil belajar siswa, tetapi juga berperan penting sebagai dasar dalam perencanaan tindak lanjut pembelajaran oleh guru. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh siswa, tanpa terkecuali, dapat mencapai tingkat penguasaan kompetensi yang diharapkan secara menyeluruh, baik dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan dalam bidang PJOK, khususnya pada materi permainan kasti.