

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Tujuan Operasional

Setelah proses penelitian berlangsung terdapat perfokusan masalah disekitar nilai-nilai kerjasama dan sportivitas siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang masih lemah dan harus lebih ditingkatkan lagi. Melalui pemfokusan permasalahan ini maka tujuan operasional dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan pembelajaran melalui pendekatan bermain dalam pendidikan jasmani yang diterapkan di SDN 2 Cisitu untuk kelas V. Secara operasional penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan nilai-nilai kerjasama dan sportivitas siswa melalui pendekatan permainan tradisional.

#### B. Waktu dan Tempat Penelitian

##### 1) Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan selama kurang lebih 1 bulan dan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tempat melaksanakan penelitian. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik disekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

**Tabel 3.1**

**Tabel Waktu Penelitian**

Hari	Tanggal	Waktu	Siklus	Tindakan
Selasa	11 agustus 2015	07.00 – 08.10	Pra tindakan	Mengobservasi materi permainan tradisional
Selasa	18 agustus 2015	10.00 – 11.10	satu	Memberikan materi permainan tradisional

Jum'at	21 agustus 2015	07.00 – 08.10	Satu	Memberikan materi permainan tradisional
selasa	25 agustus 2015	10.00 – 11.10	Dua	Memberikan materi permainan tradisional
Jum'at	28 agustus 2015	07.00 – 08.10	Dua	Memberikan materi permainan tradisional
selasa	1 september 2015	10.00 – 11.10	Tiga	Memberikan materi permainan tradisional
Jum'at	4 september 2015	07.00 – 08.10	Tiga	Memberikan materi permainan tradisional

## 2) Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 2 Cisitu Kota Bandung.

### C. Objek dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Cisitu Bandung dengan jumlah siswa 38 siswa, terdiri dari 20 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki. Secara umum bila ditinjau dari sosial, budaya dan ekonomi masyarakat peserta didik tergolong cukup perhatiannya terhadap pendidikan dan ini salah satu pendorong terhadap peningkatan kualitas pendidikan di SDN 2 Cisitu Kota Bandung, walaupun hal tersebut bukan salah satu faktor yang menentukan kualitas pendidikan, masih banyak faktor lainnya seperti sarana dan prasarana, sumber daya manusia dan pelaksanaan kurikulum.

#### **D. Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah suatu cara yang digunakan peneliti untuk mencari dan memperoleh data yang digunakan sesuai dengan permasalahan yang diselidiki, dan hasil dari penelitian ini akan menjawab berhasil atau tidaknya penelitian tersebut. Surakhmad (1990, hlm. 131) mengemukakan :

Metode adalah merupakan suatu cara utama yang dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan, misalnya untuk menguji hipotesa, dengan mempergunakan teknik serta alat-alat tertentu. Cara ini dipergunakan setelah menyelidik, memperhitungkan kewajarannya, ditinjau dari tujuan penelitian serta situasi penelitian.

Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Action Research*) sebagai cara untuk menjawab permasalahan dalam penelitian. Adapun peneliti menggunakan metode ini berdasarkan pada bentuk penelitian itu sendiri yang bertujuan untuk meneliti suatu peristiwa atau suatu masalah yang kemudian melihat apa penyebab dari timbulnya masalah atau peristiwa itu terjadi. Dimana manfaat yang dapat diambil dari Penelitian Tindakan Kelas adalah perbaikan praktis yang meliputi penanggulangan berbagai masalah yang telah dialami oleh siswa yang diajar oleh guru sebagai pelaku PTK.

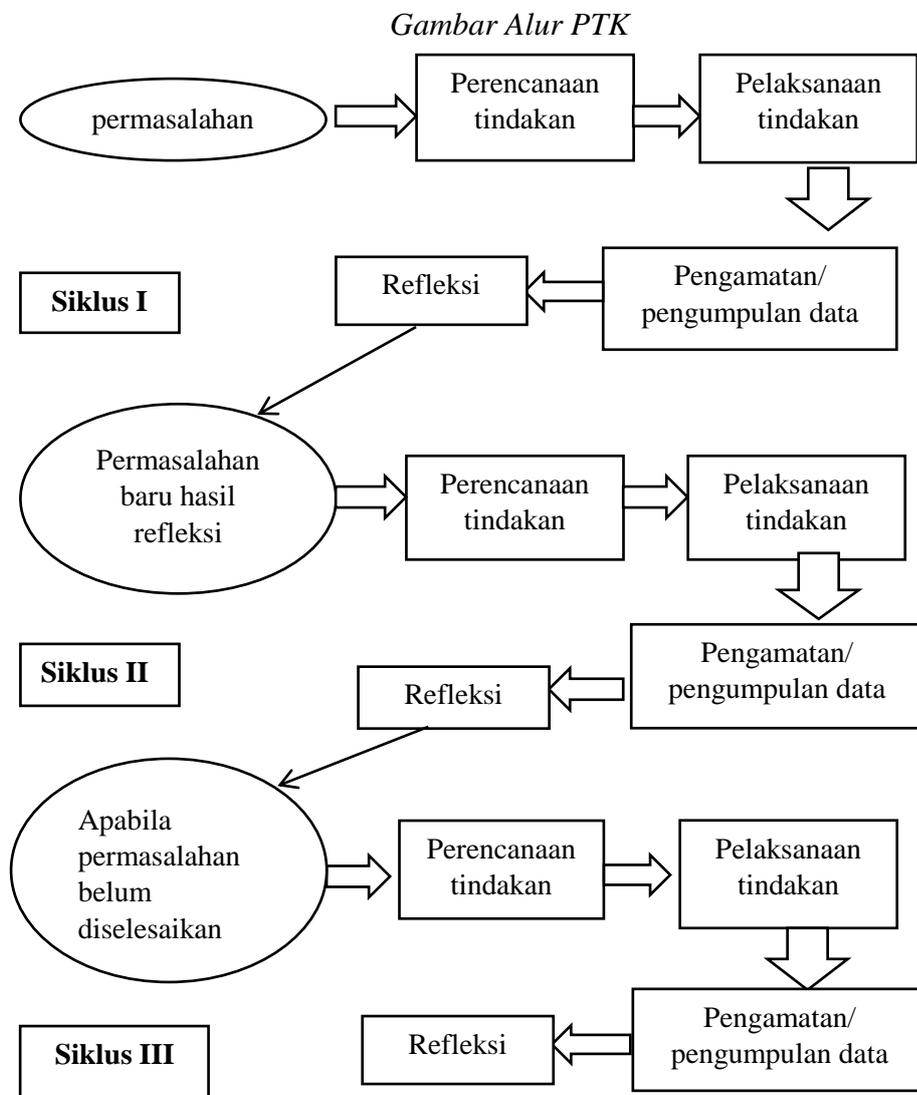
Secara lebih rinci, tujuan penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:

- a) Memperbaiki dan meningkatkan mutu isi, masukan, proses, serta hasil pendidikan dan pembelajaran di kelas, sekolah.
- b) Membantu guru atau dosen, serta tenaga pendidikan lainnya mengatasi masalah pembelajaran di dalam dan luar kelas.
- c) Mencari jawaban secara ilmiah (rasional, sistematis, empiris) mengapa masalah tersebut dapat dipecahkan melalui tindakan.
- d) Meningkatkan profesionalisme sebagai pendidik.
- e) Menumbuh kembangkan budaya akademik di lingkungan sekolah, sehingga tercipta perbaikan dan meningkatkan mutu atau kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

## E. Langkah-langkah Penelitian

### 1) Prosedur Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Fitri 1998, hlm. 14), yaitu berbentuk spiral dan siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi planning (rencana), action (tindakan), observation (pengamatan), refleksion (refleksi). Langkah siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus satu dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar: 3.1 Bagan Diagram Siklus Penelitian Tindakan Kelas

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

- a. Perencanaan Tindakan, Menetapkan skenario pembelajaran dalam bentuk rancangan penelitian (*planning*), yaitu peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional.
- b. Pelaksanaan Tindakan, Menerapkan skenario pembelajaran (*acting*), yaitu peneliti dan guru melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan.
- c. Pengamatan (*observasi*), yaitu guru dan peneliti mengamati (mencatat) proses pembelajaran di SDN 2 Cisitu. Ini bertujuan untuk mengetahui nilai kerjasama dan sportivitas siswa pada saat melakukan aktivitas permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
- d. Refleksi, maksudnya adalah peneliti dan guru menganalisis hasil yang telah dilaksanakan untuk kemungkinan terjadinya perubahan rencana tindakan serta perubahan perilaku siswa dalam proses belajarnya untuk dapat menguasai nilai kerjasama dan sportivitas serta upaya mengevaluasi kekurangannya.
- e. Perencanaan Tindak Lanjut, maksudnya bila hasil perbaikan yg diharapkan belum tercapai pada siklus 1, maka diperlukan langkah lanjutan pada siklus 2. Satu siklus kegiatan merupakan kesatuan dari kegiatan perumusan masalah, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan interpretasi, serta analisis dan refleksi. Banyaknya siklus tidak dapat ditetapkan, dan karenanya perlu dibuatkan semacam kriteria keberhasilan, misal : dengan menggunakan prinsip belajar tuntas. Apabila tingkat perbaikan yang diharapkan tercapai minimal 75%, maka pencapaian itu dapat dikatakan sudah memenuhi kriteria.

## 2) Rencana Tindakan

Secara rinci rencana tindakan penelitian dilaksanakan dan disusun secara terperinci pada setiap siklus sesuai jadwal dan alokasi waktu berdasarkan rancangan penelitian. Bentuk tindakan yang akan dilaksanakan dalam tindakan kelas pada tiap-tiap siklusnya dijelaskan sebagai berikut :

### Siklus 1

Pada pelaksanaan setiap siklus, terdapat dua tindakan pembelajaran atau pertemuan, dimana kegiatan yang dilakukan adalah :

#### Siklus I tindakan I

**Tabel 3.2**

**Tabel Siklus I tindakan I**

TREATMENT/TINDAKAN	TUJUAN	PELAKSANAAN
<ul style="list-style-type: none"> <li>Perencanaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Untuk memudahkan peneliti dalam merencanakan dan melaksanakan penelitian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempersiapkan sumber belajar</li> <li>Mempersiapkan RPP</li> <li>Mempersiapkan peralatan dan lapangan bermain</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Pelaksanaan ( kegiatan pendahuluan , inti dan akhir )</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan materi kepada siswa dalam rangka meneliti dan menyelidiki hal-hal yang terjadi dilapangan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan hal-hal yang akan di teliti.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Permainan kucing jongkok.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Agar siswa melakukan pemanasan yang bertujuan untuk meningkatkan nilai kerjasama dan sportivitas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok besar yang sama rata.</li> <li>Salah satu siswa ditunjuk sebagai kucing dengan cara hompimpa.</li> <li>Cara permainannya yaitu kucing harus mengejar siswa lain dan siswa yang terkena sentuhan kucing makan siswa tersebut menjadi teman kucing.</li> <li>Permainan dimulai saat guru meniup peluit dan di akhiri dengan tiupan</li> </ul>

		peluit guru selanjutnya.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan tradisional bebentengan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan inti dan bertujuan untuk meningkatkan nilai kerjasama dan sportivitas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibagi menjadi 4 kelompok. 1 kelompok terdiri dari 8-10 siswa.</li> <li>• Kapten dari kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan siapa lawan kelompoknya.</li> <li>• Permainan diawali dengan salah satu pemain yang (ngawahan) atau mendekat pada benteng lawan untuk kemudian dikejar.</li> <li>• Pemain yang dikejar bila terkena sentuhan maka pemain tersebut menjadi tawanan musuhnya dan bisa diselamatkan oleh rekannya dengan menyentuhnya kembali.</li> <li>• Permainan di akhiri oleh peluit guru.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• observasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dan menyelidiki hal-hal yang harus di benahi saat penelitian berlangsung.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati proses pembelajaran dan sekaligus mengevaluasi perilaku siswa sesuai dengan target yang akan dicapai.</li> <li>• Menuliskan hal-hal yang berkaitan dengan nilai kerjasama dan sportivitas pada lembar observasi.</li> <li>• Memberi penilaian pada lembar observasi.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Refleksi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengevaluasi secara keseluruhan proses dalam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengevaluasi hasil yang didapat pada lembar observasi.</li> <li>• Berdiskusi bersama guru</li> </ul>

	<p>satu siklus dan menentukan tindakan selanjutnya.</p>	<p>dan pengamat terhadap hal-hal yang diteliti yaitu kerjasama dan sportivitas saat pembelajaran berlangsung.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Merencanakan tindakan selanjutnya apabila hasil penelitian dalam siklus 1 tidak berhasil, dan membuat perencanaan yang lebih baik lagi.</li> </ul>
--	---	---

### Siklus I Tindakan II

Tabel 3.3

Tabel Siklus I tindakan II

TREATMENT/TINDAKAN	TUJUAN	PELAKSANAAN
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perencanaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk memudahkan peneliti dalam merencanakan dan melaksanakan penelitian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempersiapkan sumber belajar</li> <li>• Mempersiapkan RPP</li> <li>• Mempersiapkan peralatan dan lapangan bermain</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelaksanaan ( kegiatan pendahuluan , inti dan akhir )</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan materi kepada siswa dalam rangka meneliti dan menyelidiki hal-hal yang terjadi dilapangan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan hal-hal yang akan di teliti yaitu kerjasama dan sportivitas.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan jala ikan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agar siswa melakukan pemanasan yang bertujuan untuk meningkatkan nilai kerjasama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dikumpulkan dan guru menjelaskan peraturan permainan.</li> <li>• Guru menunjuk dua orang siswa untuk menjadi jala ikan</li> <li>• Siswa yang menjadi jala</li> </ul>

	dan sportivitas.	<p>ikan harus saling memegang tangannya sesama jala dan berusaha mengejar siswa lain yang menjadi ikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apabila ikan sudah terkena sentuhan jala maka ikan tersebut menjadi jala</li> <li>• Permainan berakhir sampai semua ikan menjadi jala</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penjelasan ulang materi permainan bebentengan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agar siswa lebih memahami cara bermain dan mengerti terhadap nilai-nilai yang terkandung didalamnya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan kembali materi permainan bebentengan.</li> <li>• Menekankan kepada siswa agar bersikap sportif saat bermain dan saling bekerjasama dengan sesama teman.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan tradisional bebentengan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan inti dan bertujuan untuk meningkatkan nilai kerjasama dan sportivitas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibagi menjadi 4 kelompok. 1 kelompok terdiri dari 8-10 siswa.</li> <li>• Kapten dari kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan siapa lawan kelompoknya.</li> <li>• Penentuan jarak (ngawahan).</li> <li>• Permainan diawali dengan salah satu pemain yang (ngawahan) atau mendekat pada benteng lawan untuk kemudian dikejar.</li> <li>• Siswa harus benar-benar menginjak tanda jarak (ngawahan) sebelum akhirnya dikejar lawan.</li> <li>• Pemain yang dikejar bila</li> </ul>

		<p>terkena sentuhan maka pemain tersebut menjadi tawanan musuhnya dan bisa diselamatkan oleh rekannya dengan menyentuhnya kembali.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan di akhiri oleh peluit guru.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• observasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dan menyelidiki hal-hal yang harus di benahi saat penelitian berlangsung.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati proses pembelajaran dan sekaligus mengevaluasi perilaku siswa sesuai dengan target yang akan dicapai.</li> <li>• Menuliskan hal-hal yang berkaitan dengan nilai kerjasama dan sportivitas pada lembar observasi.</li> <li>• Memberi penilaian pada lembar observasi.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Refleksi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengevaluasi secara keseluruhan proses dalam satu siklus dan menentukan tindakan selanjutnya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengevaluasi hasil yang didapat pada lembar observasi.</li> <li>• Berdiskusi bersama guru dan pengamat terhadap hal-hal yang diteliti yaitu kerjasama dan sportivitas saat pembelajaran berlangsung.</li> <li>• Merencanakan tindakan selanjutnya apabila hasil penelitian dalam siklus 1 tindakan 2 tidak berhasil, dan membuat perencanaan yang lebih baik lagi.</li> </ul>

## Siklus II

Tabel 3.4

Tabel Siklus II tindakan I

TREATMENT/TINDAKAN	TUJUAN	PELAKSANAAN
<ul style="list-style-type: none"> <li>Perencanaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Untuk memudahkan peneliti dalam merencanakan dan melaksanakan penelitian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempersiapkan sumber belajar</li> <li>Mempersiapkan RPP</li> <li>Mempersiapkan peralatan dan lapangan bermain</li> <li>Membuat lembar observasi</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Pelaksanaan ( kegiatan pendahuluan , inti dan akhir )</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan materi kepada siswa dalam rangka meneliti dan menyelidiki hal-hal yang terjadi dilapangan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan hal-hal yang akan di teliti.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Permainan ucing baledog.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Agar siswa melakukan pemanasan yang bertujuan untuk meningkatkan nilai kerjasama dan sportivitas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa dikumpulkan dan guru menjelaskan peraturan permainan ucing baledog.</li> <li>Guru menunjuk dua orang siswa untuk menjadi kucing.</li> <li>Siswa yang menjadi kucing harus saling mengoper bola dan berusaha mengejar siswa lain dan melemparkan bola itu ke tubuh siswa.</li> <li>Apabila terkena sentuhan bola maka siswa tersebut menjadi rekan si kucing.</li> <li>Permainan berakhir sampai semua siswa</li> </ul>

		menjadi kucing.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan tradisional boy-boyan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan inti dan bertujuan untuk meningkatkan nilai kerjasama dan sportivitas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan peraturan permainan boy-boyan secara jelas.</li> <li>• Siswa dibagi menjadi 4 kelompok. 1 kelompok terdiri dari 8-10 siswa.</li> <li>• Kapten dari kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan siapa lawan kelompoknya.</li> <li>• Permainan diawali dengan menentukan kelompok penyerang dan penjaga.</li> <li>• Permainan dimulai dengan melempar tumpukan genting dan bila terkena maka tim penjaga akan mengambil bola dan berusaha untuk melemparkan bolanya pada lawan.</li> <li>• Secara bersamaan tim penyerang juga harus rekonstruksi ulang tumpukan genting.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• observasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dan menyelidiki hal-hal yang harus di benahi saat penelitian berlangsung.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati proses pembelajaran dan sekaligus mengevaluasi perilaku siswa sesuai dengan target yang akan dicapai.</li> <li>• Menuliskan hal-hal yang berkaitan dengan nilai kerjasama dan sportivitas pada lembar observasi.</li> <li>• Memberi penilaian pada lembar observasi.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Refleksi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengevaluasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengevaluasi hasil yang</li> </ul>

	<p>secara keseluruhan proses dalam satu siklus dan menentukan tindakan selanjutnya.</p>	<p>didapat pada lembar observasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiskusi bersama guru dan pengamat terhadap hal-hal yang diteliti yaitu kerjasama dan sportivitas saat pembelajaran berlangsung.</li> <li>• Merencanakan tindakan selanjutnya apabila hasil penelitian dalam siklus 2 tidak berhasil, dan membuat perencanaan yang lebih baik lagi.</li> </ul>
--	---	---

## Siklus II Tindakan II

Tabel 3.5

Tabel Siklus II tindakan II

TREATMENT/TINDAKAN	TUJUAN	PELAKSANAAN
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perencanaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk memudahkan peneliti dalam merencanakan dan melaksanakan penelitian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempersiapkan sumber belajar</li> <li>• Mempersiapkan RPP</li> <li>• Mempersiapkan peralatan dan lapangan bermain</li> <li>• Membuat lembar observasi</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelaksanaan ( kegiatan pendahuluan , inti dan akhir )</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan materi kepada siswa dalam rangka meneliti dan menyelidiki hal-hal yang terjadi dilapangan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan hal-hal yang akan di teliti.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan jala ikan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agar siswa melakukan pemanasan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dikumpulkan dan guru menjelaskan peraturan permainan.</li> </ul>

	<p>yang bertujuan untuk meningkatkan nilai kerjasama dan sportivitas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menunjuk dua orang siswa untuk menjadi jala ikan</li> <li>• Siswa yang menjadi jala ikan harus saling memegang tangannya sesame jala dan berusaha mengejar siswa lain yang menjadi ikan</li> <li>• Apabila ikan sudah terkena sentuhan jala maka ikan tersebut menjadi jala Permainan berakhir sampai semua ikan menjadi jala</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan tradisional boy-boyan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan inti dan bertujuan untuk meningkatkan nilai kerjasama dan sportivitas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan peraturan permainan boy-boyan secara jelas.</li> <li>• Siswa dibagi menjadi 4 kelompok. 1 kelompok terdiri dari 8-10 siswa.</li> <li>• Kapten dari kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan siapa lawan kelompoknya.</li> <li>• Permainan diawali dengan menentukan kelompok penyerang dan penjaga.</li> <li>• Permainan dimulai dengan melempar tumpukan genting dan bila terkena maka tim penjaga akan mengambil bola dan berusaha untuk melemparkan bolanya pada lawan.</li> <li>• Secara bersamaan tim penyerang juga harus rekonstruksi ulang</li> </ul>

		tumpukan genting.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• observasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dan menyelidiki hal-hal yang harus di benahi saat penelitian berlangsung.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati proses pembelajaran dan sekaligus mengevaluasi perilaku siswa sesuai dengan target yang akan dicapai.</li> <li>• Menuliskan hal-hal yang berkaitan dengan nilai kerjasama dan sportivitas pada lembar observasi.</li> <li>• Memberi penilaian pada lembar observasi.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Refleksi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengevaluasi secara keseluruhan proses dalam satu siklus dan menentukan tindakan selanjutnya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengevaluasi hasil yang didapat pada lembar observasi.</li> <li>• Berdiskusi bersama guru dan pengamat terhadap hal-hal yang diteliti yaitu kerjasama dan sportivitas saat pembelajaran berlangsung.</li> <li>• Merencanakan tindakan selanjutnya apabila hasil penelitian dalam siklus 2 tidak berhasil, dan membuat perencanaan yang lebih baik lagi.</li> </ul>

### Siklus III Tindakan I

Tabel 3.6

Tabel Siklus III tindakan I

TREATMENT/TINDAKAN	TUJUAN	PELAKSANAAN
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perencanaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk memudahkan peneliti dalam merencanakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempersiapkan sumber belajar</li> <li>• Mempersiapkan RPP</li> <li>• Mempersiapkan peralatan</li> </ul>

	dan melaksanakan penelitian	dan lapangan bermain <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat lembar observasi</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelaksanaan ( kegiatan pendahuluan , inti dan akhir )</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan materi kepada siswa dalam rangka meneliti dan menyelidiki hal-hal yang terjadi dilapangan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan hal-hal yang akan di teliti yaitu kerjasama dan sportivitas.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan ucing baledog</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agar siswa melakukan pemanasan yang bertujuan untuk meningkatkan nilai kerjasama dan sportivitas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dikumpulkan dan guru menjelaskan peraturan permainan ucing baledog.</li> <li>• Guru menunjuk dua orang siswa untuk menjadi kucing.</li> <li>• Siswa yang menjadi kucing harus saling mengoper bola dan berusaha mengejar siswa lain dan melemparkan bola itu ke tubuh siswa.</li> <li>• Apabila terkena sentuhan bola maka siswa tersebut menjadi rekan si kucing.</li> <li>• Permainan berakhir sampai semua siswa menjadi kucing.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan tradisional kasti ( modifikasi peraturan).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan inti dan bertujuan untuk meningkatkan nilai kerjasama dan sportivitas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan secara rinci peraturan permainan kasti.</li> <li>• Siswa dibagi menjadi 3-4 kelompok. 1 kelompok terdiri dari 10-12 siswa.</li> <li>• Kapten dari kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan siapa</li> </ul>

		<p>lawan kelompoknya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan dimulai dengan waktu 20menit dalam satu pertandingan.</li> <li>• Tim yang memiliki poin lebih tinggi maka itulah pemenangnya dan boleh bermain lagi dengan tim lain yang menang.</li> <li>• Permainan di akhiri oleh peluit guru.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• observasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dan menyelidiki hal-hal yang harus di benahi saat penelitian berlangsung.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati proses pembelajaran dan sekaligus mengevaluasi perilaku siswa sesuai dengan target yang akan dicapai.</li> <li>• Menuliskan hal-hal yang berkaitan dengan nilai kerjasama dan sportivitas pada lembar observasi.</li> <li>• Memberi penilaian pada lembar observasi.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Refleksi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengevaluasi secara keseluruhan proses dalam satu siklus dan menentukan tindakan selanjutnya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengevaluasi hasil yang didapat pada lembar observasi.</li> <li>• Berdiskusi bersama guru dan pengamat terhadap hal-hal yang diteliti yaitu kerjasama dan sportivitas saat pembelajaran berlangsung.</li> <li>• Merencanakan tindakan selanjutnya apabila hasil penelitian dalam siklus 2 tindakan 2 tidak berhasil, dan membuat perencanaan yang lebih baik lagi.</li> </ul>

## Siklus III Tindakan II

Tabel 3.7

Tabel Siklus III tindakan II

TREATMENT/TINDAKAN	TUJUAN	PELAKSANAAN
<ul style="list-style-type: none"> <li>Perencanaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Untuk memudahkan peneliti dalam merencanakan dan melaksanakan penelitian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempersiapkan sumber belajar</li> <li>Mempersiapkan RPP</li> <li>Mempersiapkan peralatan dan lapangan bermain</li> <li>Membuat lembar observasi</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Pelaksanaan ( kegiatan pendahuluan , inti dan akhir )</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan materi kepada siswa dalam rangka meneliti dan menyelidiki hal-hal yang terjadi dilapangan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan hal-hal yang akan di teliti yaitu kerjasama dan sportivitas.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Permainan ucing jongkok.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Agar siswa melakukan pemanasan yang bertujuan untuk meningkatkan nilai kerjasama dan sportivitas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok besar yang sama rata.</li> <li>Salah satu siswa ditunjuk sebagai kucing dengan cara hompimpa.</li> <li>Cara permainannya yaitu kucing harus mengejar siswa lain dan siswa yang terkena sentuhan kucing makan siswa tersebut menjadi teman kucing.</li> <li>Permainan dimulai saat guru meniup peluit dan di akhiri dengan tiupan peluit guru selanjutnya.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Permainan ucing</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Agar siswa melakukan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa dikumpulkan dan guru menjelaskan</li> </ul>

<p>baledog</p>	<p>pemanasan yang bertujuan untuk meningkatkan nilai kerjasama dan sportivitas.</p>	<p>peraturan permainan ucing baledog.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menunjuk dua orang siswa untuk menjadi kucing.</li> <li>• Siswa yang menjadi kucing harus saling mengoper bola dan berusaha mengejar siswa lain dan melemparkan bola itu ke tubuh siswa.</li> <li>• Apabila terkena sentuhan bola maka siswa tersebut menjadi rekan si kucing.</li> <li>• Permainan berakhir sampai semua siswa menjadi kucing.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan tradisional kasti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan inti dan bertujuan untuk meningkatkan nilai kerjasama dan sportivitas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan secara rinci peraturan permainan kasti.</li> <li>• Siswa dibagi menjadi 3-4 kelompok. 1 kelompok terdiri dari 10-12 siswa.</li> <li>• Kapten dari kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan siapa lawan kelompoknya.</li> <li>• Permainan dimulai dengan waktu 20menit dalam satu pertandingan.</li> <li>• Tim yang memiliki poin lebih tinggi maka itulah pemenangnya dan boleh bermain lagi dengan tim lain yang menang.</li> <li>• Permainan di akhiri oleh peluit guru.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• observasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dan menyelidiki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati proses pembelajaran dan sekaligus mengevaluasi</li> </ul>

	hal-hal yang harus di benahi saat penelitian berlangsung.	<p>perilaku siswa sesuai dengan target yang akan dicapai.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menuliskan hal-hal yang berkaitan dengan nilai kerjasama dan sportivitas pada lembar observasi.</li> <li>• Memberi penilaian pada lembar observasi.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Refleksi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengevaluasi secara keseluruhan proses dalam satu siklus dan menentukan tindakan selanjutnya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengevaluasi hasil yang didapat pada lembar observasi.</li> <li>• Berdiskusi bersama guru dan pengamat terhadap hal-hal yang diteliti yaitu kerjasama dan sportivitas saat pembelajaran berlangsung.</li> <li>• Merencanakan tindakan selanjutnya apabila hasil penelitian dalam siklus 2 tindakan 2 tidak berhasil, dan membuat perencanaan yang lebih baik lagi.</li> </ul>

## F. Instrumen Penelitian

Menurut Yusuf (2011, hlm 39) mengemukakan bahwa “instrumen adalah alat bantu untuk mengumpulkan informasi, melakukan pengukuran, atau mengumpulkan data”. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa instrument, yaitu :

### 1. Observasi

Lembar observasi merupakan salah satu alat pengamatan yang digunakan untuk mengamati, melihat dan menilai aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung terkait dengan hal yang akan diteliti. Lembar observasi juga digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dan sebagai bahan refleksi untuk pembelajaran berikutnya. Observasi dilakukan bersama guru

pamong yang bersangkutan, dengan menggunakan lembar observasi sebagai pedoman penilaiannya, dan dilakukan disetiap siklusnya.

Tugas penilaian memberi tanda ceklis (√) dalam kolom rentan nilai. Sugiyono (2010, hlm. 170) bahwa “sekala nilai dibawah menggunakan kategori baik, sedang dan kurang”. Bentuk-bentuk instrumennya dijabarkan melalui lembar observasi aktivitas siswa yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

(Tabel 3.8 & 3.9)

**Lembar Observasi Nilai-nilai Kerjasama**

LEMBAR OBSERVASI KERJASAMA			kriteria		
No	Aspek yang di observasi	Indikator	1	2	3
1	<b>Kerjasama mencapai tujuan</b>	a. Berinteraksi sesama kawan b. Kompak dalam mengatur strategi c. Bertanggung jawab bersama dalam menyelesaikan masalah			
2	<b>Memotivasi orang lain</b>	a. Membantu teman yang kesulitan b. Memberi dukungan kepada teman			

**Lembar Observasi Nilai-nilai Sportivitas**

LEMBAR OBSERVASI SPORTIVITAS			kriteria		
no	Aspek yang di observasi	Indikator	1	2	3
1	<b>Patuh pada peraturan</b>	a. Mematuhi peraturan yang dibuat b. Melaksanakan peraturan yang disepakati			
2	<b>Jujur dan adil</b>	a. Tidak mencoba berbuat curang b. Menyadari kesalahan yang diperbuat			
3	<b>Hormat</b>	a. Menghargai keputusan guru			

Keterangan : 3 = Baik, 2 = Cukup, 1= Kurang

$$P = \frac{\Sigma f}{N.K} \times 100$$

Keterangan :

$P$  = Nilai Persentase (%)

$\Sigma$  = Jumlah

$F$  = Skor siswa yang diperoleh

$N$  = Jumlah Siswa

$K$  = Jumlah Skor Maksimal

100% = Bilangan tetap

**Sudjana (2012, hlm. 129)**

## 2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan salah satu alat yang dibutuhkan dalam penelitian tindakan kelas, karena catatan lapangan ini berfungsi untuk mendeskripsikan hal-hal apa saja yang terjadi saat proses penelitian atau proses pembelajaran berlangsung. Format catatan lapangan berfungsi untuk mengamati proses perilaku siswa saat melaksanakan pembelajaran. Catatan lapangan diisi oleh observer, dan setelah pembelajaran berlangsung observer tersebut akan memberi hasil observasinya kepada peneliti terkait hal-hal apa saja yang terjadi pada saat aktivitas pembelajaran berlangsung. Adapun format catatan lapangan yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut :

**(Tabel 3.10)**

### **Catatan Lapangan**

Hari/Tanggal :

Tempat :

Kompetensi Dasar :

SIKLUS :

<b>masalah yang muncul</b>	<b>alternatif pemecahan masalah</b>
<b>1</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>5</b>

### 3. Rekaman Foto

Rekaman foto digunakan untuk menyimpan momen-momen saat penelitian berlangsung dan juga sebagai bukti bahwa peneliti benar-benar melakukan penelitian yang jujur. Rekaman foto ini juga berfungsi sebagai alat yang menggambarkan situasi dan kondisi yang terjadi di kelas maupun di lapangan saat melaksanakan aktivitas pembelajaran berlangsung, sehingga laporan yang diberikan menjadi akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

### 4. Indikator Keberhasilan

Adapun yang menjadi indikator kinerja dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah bila minimal 75% kemampuan siswa yang menjadi objek penelitian sudah dapat meningkat terkait nilai-nilai kerjasama dan sportivitasnya.

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara yang ditempuh untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian, sehingga dapat menjawab masalah dalam penelitian. Cara yang ditempuh dalam pengumpulan data juga memiliki berbagai teknik sesuai dengan kebutuhan penelitian itu sendiri.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi. Observasi atau pengamatan langsung dalam penelitian ini disusun berdasarkan praobservasi yang akan dilakukan pada semester awal proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Pra observasi dilakukan dengan cara mengamati siswa saat mengikuti pembelajaran permainan tradisional sebelum kegiatan penelitian dilaksanakan. Jenis observasi yang dilakukan peneliti yaitu observasi partisipatif yaitu peneliti ikut serta bersama subjek yang akan diteliti.

## **H. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang akan dilakukan adalah menggunakan teknik analisis data kuantitatif dalam bentuk persentase. Secara garis besar kegiatan analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

### a. Pengolahan dan Penafsiran Data

Pengolahan dan penafsiran data dilakukan pada proses penelitian dan hasil dokumentasi selama pelaksanaan penelitian di lapangan, yaitu berupa hasil lembar

observasi, hasil pengamatan dan dokumentasi gambar serta berbagai data pendukung lainnya yang digunakan. Kemudian data yang diperoleh di tafsirkan dalam bentuk kalimat atau kata-kata berupa kategori, serta dijelaskan melalui table hasil penelitian.

b. Hasil Analisis Data

Dari data hasil penelitian, penulis melakukan pencocokkan, yang kemudian didiskusikan dengan observer, serta dilakukan konfirmasi terhadap sample. Untuk keabsahan data, penulis mengumpulkan berbagai informasi dari berbagai sumber untuk mencocokkan kevalidan data.

c. Rekomendasi Selama Proses Penelitian

Dalam hal ini peneliti mengacu pada hasil analisis data yang ada, yang selanjutnya dicocokkan dengan data yang diperoleh selama dilapangan. Hasil dari pencocokkan ini digunakan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian, yang akhirnya menjadi sebuah kesimpulan dari penelitian yang dilaksanakan. Kesimpulan ini diharapkan diharapkan mampu memberi kontribusi positif bagi guru dan siswa, terutama dalam upaya meningkatkan nilai-nilai kerjasama dan sportivitas siswa.

d. Diskusi Hasil Temuan

Dalam diskusi hasil temuan penelitian, peneliti dan observer mengemukakan persoalan-persoalan atau masalah yang terdapat dalam proses observasi, yang kemudian dicari dan ditemukan penyelesaiannya untuk memperbaiki kekurangan dan meningkatkan nilai hasil belajar.