

BAB III

METEDOLOGI PENELITIAN

A. METODE PENELITIAN

Metode penelitian menurut Arikunto (2006, hlm. 136), “metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian”. Penentuan metode dalam suatu penelitian merupakan langkah yang sangat penting karena dapat menentukan berhasil atau tidaknya sebuah penelitian. Sugiyono (2014, hlm. 6) menjelaskan bahwa :

Metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

Dalam suatu penelitian diperlukan suatu metode yang sesuai untuk membantu memecahkan masalah yang akan dikaji kebenarannya, penggunaan metode dalam penelitian ini harus disesuaikan dengan masalah dan penelitiannya, maka dari itu metode penelitian mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam pelaksanaan pengumpulan dan analisis data. Ada beberapa macam metode yang digunakan dalam penelitian, diantaranya metode historis, deskriptif, dan eksperimen.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research/CAR*). Adapun yang mendasari atau alasan peneliti memilih PTK adalah karena objek permasalahan penelitian ini adalah model pembelajaran yang merupakan permasalahan faktual. Permasalahan ini muncul dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari yang dihadapi oleh guru dari proses mengajar. Penelitian ini dilakukan dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang terjadi selama pembelajaran di kelas dengan menerapkan sebuah model atau pendekatan pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang terjadi.

B. LOKAS, POPULASI, DAN SAMPEL PENELITIAN

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SDN Gegerkalong Girang 1 & 2 yang bertempat di Jalan Geger Arum No. 11. /23.

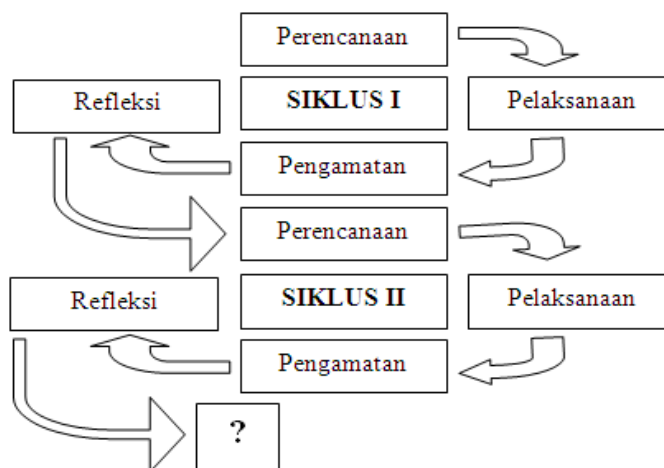
2. Populasi Penelitian

Arikunto (2010, hlm. 173) berpendapat bahwa “populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Dari beberapa pendapat para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi adalah keseluruhan subyek penelitian yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gegerkalong Girang 1 & 2 .

3. Desain Penelitian

Pedoman dalam Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu menggunakan observasi, dengan lembar observasi.

Gambar 3.1 Model Desain Penelitian Kemmis Dan Mc Taggart



Model desain penelitian Kemmis dan McTaggart menurut Arikunto (2010: 16).

Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Perencanaan (Persiapan)

- a) Mengurus perizinan dari lembaga terkait (PGSD Penjas dan Kepala Sekolah).
- b) Observasi dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran awal tentang kemampuan awal siswa kelas IV SDN Gegerkalong 1-2 dalam melakukan pembelajaran permainan tradisional (bakiak, petak umpet dan gatrik) untuk meningkatkan kerjasama dan jumlah waktu aktif belajar siswa.
- c) Menyusun rencana penelitian yaitu dengan membuat siklus-siklus penelitian dengan prosedur:

- (1) perencanaan
- (2) pelaksanaan tindakan
- (3) observasi dan
- (4) refleksi

Berdasarkan tahapan di atas maka rencana penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus sebagai berikut:

Siklus I:

- 1) Setelah didapatkan gambar kelas, perhatian dan aktivitas pembelajaran siswa tentang permainan tradisional maka dilakukan tindakan ke-1.
- 2) Melakukan observasi (pengamatan) proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pengamat.
- 3) Melakukan evaluasi hasil praktek mengenai pembelajaran permainan tradisional dengan format yang sudah dipersiapkan yaitu format pemantauwan dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan dan kendala dari siklus ke-1.
- 4) Melakukan perbaikan berdasarkan evaluasi dari pemantauan.
- 5) Pada fase ke-1 peneliti menentukan cara baru sebagai dasar perbaikan untuk menyusun tindakan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya.

Siklus II:

- 1) Penggunaan penerapan permainan tradisional dengan format yang baru yaitu siswa terlebih dahulu siswa melihat cara memainkan permainan tradisional (bakiak, petak umpet dan gatrik).

- 2) Melakukan pemantauan dalam pembelajaran penjas yang dilakukan oleh guru.
- 3) Melaksanakan evaluasi hasil praktek mengenai proses pembelajaran permainan tradisional dan langsung menganalisa data yang berdasarkan format pemantauan. Tujuannya adalah untuk mengetahui keberhasilan dan hambatan dari cara siklus ke-2
- 4) Melakukan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi dari hasil pemantauan.
- 5) Refleksi ke-2 pada bagian ini peneliti menentukan konsep baru sebagai dasar perbaikan untuk menyusun tindakan yang akan dilakukan pada siklus selanjutnya.

Pada setiap akhir siklus yaitu refleksi yang merupakan evaluasi, dijadikan bahan pertimbangan untuk perencanaan tindakan siklus selanjutnya, apakah tindakan yang dilakukan telah dapat memecahkan masalah yang ada pada siklus 1. Selain itu si siklus 2 peneliti dan observer menilai hasil belajar siswa yang sesuai dengan kompetensi dasar berupa aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Siklus 1

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

Siklus I (tindakan 1)

Tabel 3.1
Tabel Siklus I (tindakan 1)

TREATMENT/ TINDAKAN	TUJUAN	PELAKSANAAN
<ul style="list-style-type: none"> • Perencanaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk memudahkan peneliti dalam merencanakan dan melaksanakan penelitian. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan sumber belajar • Mempersiapkan RPP • Mempersiapkan peralatan dan lapangan bermain.
<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksan 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan materi 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan materi

<p>aan (kegiatan pendahuluan , inti dan akhir)</p>	<p>kepada siswa dalam rangka meneliti dan menyelidiki hal-hal yang terjadi dilapangan.</p>	<p>pembelajaran yang berkaitan dengan hal-hal yang akan di teliti.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas permainan ucing jongkok 	<ul style="list-style-type: none"> • Agar siswa melakukan pemanasan yang bertujuan untuk meningkatkan nilai kerjasama. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa di bagi menjadi beberapa kelompok besar yang sama rata • Salah satu siswa ditunjuk sebagai kucing dengan cara hompimpa. • Cara bermainnya yaitu kucing harus mengejar siswa lain dan siswa yang terkena sentuhan kucing maka siswa tersebut menjadi teman kucing. • Permainan dimulai saat guru meniup peluit dan diakhiri dengan tiupan.
<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas permainan Bakiak 	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan inti dan bertujuan untuk meningkatkan nilai kerjasama. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibagi menjadi 3 kelompok. • Tim atau kelompok yang paling cepat menyentuh garis finish tanpa melanggar aturan yang ditetapkan sebagai pemenang. • Masing-masing

		kelompok saling berusaha untuk bekerjasama mencapai tujuan bersama.
<ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati dan menyelidiki hal-hal yang harus di benahi saat penelitian berlangsung. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati proses pembelajaran dan sekaligus mengevaluasi perilaku siswa sesuai dengan target yang akan dicapai. • Menuliskan hal-hal yang berkaitan dengan nilai kerjasama pada lembar observasi. • Memberi penilaian pada lembar observasi.
<ul style="list-style-type: none"> • Refleksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi secara keseluruhan proses dalam satu siklus dan menentukan tindakan selanjutnya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi hasil yang didapat pada lembar observasi. • Berdiskusi bersama guru dan pengamat terhadap hal-hal yang diteliti yaitu kerjasama saat pembelajaran berlangsung. • Merencanakan tindakan selanjutnya apabila hasil penelitian dalam siklus 1 tidak berhasil, dan membuat perencanaan yang lebih baik lagi.

Siklus I (Tindakan 2)

Tabel 3.2
Tabel Siklus I (tindakan 2)

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

		<p>terkena sentuhan jala maka ikan tersebut menjadi jala.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permainan berakhir sampai semua ikan menjadi jala.
<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan ulang materi permainan bakiak. 	<ul style="list-style-type: none"> • Agar siswa lebih memahami cara bermain dan mengerti terhadap nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan kembali materi permainan bakiak. • Menekankan kepada siswa agar bersikap sportif saat bermain dan saling bekerjasama dengan sesama teman
<ul style="list-style-type: none"> • Permainan tradisional bakiak 	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan inti dan bertujuan untuk meningkatkan nilai kerjasama. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibagi menjadi 3 kelompok. • Tim atau kelompok yang paling cepat menyentuh garis finish tanpa melanggar aturan yang ditetapkan sebagai pemenang. • Masing-masing kelompok saling berusaha untuk bekerjasama mencapai tujuan bersama
<ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati dan menyelidiki hal-hal yang harus dibenahi saat penelitisan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati proses pembelajaran dan sekaligus mengevaluasi perilaku siswa sesuai

	berlangsung.	<p>dengan target yang akan dicapai.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan hal-hal yang berkaitan dengan nilai kerjasama pada lembar observasi. • Memberi penilaian pada lembar observasi.
<ul style="list-style-type: none"> • Refleksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi secara keseluruhan proses dalam satu siklus dan menentukan tindakan selanjutnya 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi hasil yang didapat pada lembar observasi. • Berdiskusi bersama guru dan pengamat terhadap hal-hal yang diteliti yaitu kerjasamasaat pembelajaran berlangsung. • Merencanakan tindakan selanjutnya apabila hasil penelitian dalam siklus 1 tindakan 2 tidak berhasil, dan membuat perencanaan yang lebih baik lagi.

Siklus II (tindakan 1)

Tabel 3.3

Tabel Siklus II (tindakan 1)

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

	merencanakan dan melaksanakan penelitian.	<ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan RPP • Mempersiapkan peralatan dan lapangan bermain.
<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan (kegiatan pendahuluan , inti dan akhir) 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan materi kepada siswa dalam rangka meneliti dan menyelidiki hal-hal yang terjadi dilapangan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan hal-hal yang akan di teliti.
<ul style="list-style-type: none"> • Permainan jala ikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Agar siswa melakukan pemanasan yang bertujuan untuk meningkatkan nilai kerjasama. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dikumpulkan guru menjelaskan peraturan permainan • Guru menunjuk siswa untuk menjadi ikan • Siswa yang menjadi ikan harus saling memegang tangannya sesama jala dan berusaha mengejar siswa lain yang menjadi ikan. • Apabila ikan sudah terkena sentuhan jala maka ikan tersebut menjadi jala. • Permainan berakhir sampai semua ikan menjadi jala.
<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas bermain 	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan inti dan bertujuan untuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibagi 2 kelompok sama banyak,

an gatrik	meningkatkan nilai kerjasama.	<p>setiap kelompok terdiri dari 5-7 orang.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemudian melakukan suit untuk menentukan pemain pertama. • Lalu siswa yang melakukan game pertama menyalangkan gatrik pendek di atas batu atau wok dengan dilempar memakai gatrik panjang • Apabila gatrik terkena oleh lawan maka masih ada kesempatan lagi untuk melakukan wok • Kelompok lawan bertahan untuk menagkap gatrik • Kelompok yang dapat melempar gatrik dengan baik dan tidak terkena lawan maka berhak untuk menghitung jarak antara jatuhnya gatrik pendek di hitung kelipatan lima. • Merencanakan tindakan selanjutnya apabila hasil penelitian dalam siklus 2 tidak berhasil, dan
-----------	-------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

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

Siklus II (tindakan 4)

Tabel 3.4

Nova Suci Febriani, 2016

UPAYA MENGEMBANGKAN NILAI-NILAI KERJASAMA MELALUI PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BAKIAK DAN GATRIK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel Siklus II (tindakan 2)

TREATMENT/ TINDAKAN	TUJUAN	PELAKSANAAN
<ul style="list-style-type: none"> • Perencanaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk memudahkan peneliti dalam merencanakan dan melaksanakan penelitian. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan sumber belajar • Mempersiapkan RPP • Mempersiapkan peralatan dan lapangan bermain.
<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan (kegiatan pendahuluan , inti dan akhir) 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan materi kepada siswa dalam rangka meneliti dan menyelidiki hal-hal yang terjadi dilapangan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan hal-hal yang akan di teliti.
<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas permainan jala ikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Agar siswa melakukan pemanasan yang bertujuan untuk meningkatkan nilai kerjasama. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dikumpulkan guru menjelaskan peraturan permainan • Guru menunjuk siswa untuk menjadi ikan • Siswa yang menjadi ikan harus saling memegang tangannya sesama jala dan berusaha mengejar siswa lain yang menjadi ikan. • Apabila ikan sudah terkena sentuhan jala maka ikan tersebut menjadi jala.

		<ul style="list-style-type: none"> • Permainan berakhir sampai semua ikan menjadi jala.
<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas permainan gatrik 	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan inti dan bertujuan untuk meningkatkan nilai kerjasama. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibagi 2 kelompok sama banyak, setiap kelompok terdiri dari 5-7 orang. • Kemudian melakukan suit untuk menentukan pemain pertama. • Lalu siswa yang melakukan game pertama menyilangkan gatrik pendek di atas batu atau wok dengan dilempar memakai gatrik panjang • Apabila gatrik terkena oleh lawan maka masih ada kesempatan lagi untuk melakukan wok • Kelompok lawan bertahan untuk menangkap gatrik • Kelompok yang dapat melempar gatrik dengan baik dan tidak terkena lawan maka berhak untuk menghitung jarak antara jatuhnya gatrik pendek di hitung

		<p>kelipatan lima.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing kelompok saling berusaha untuk mendapatkan point, dan saling bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama
<ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati dan menyelidiki hal-hal yang harus di benahi saat penelitian berlangsung. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati proses pembelajaran dan sekaligus mengevaluasi perilaku siswa sesuai dengan target yang akan dicapai. • Menuliskan hal-hal yang berkaitan dengan nilai kerjasama pada lembar observasi. • Memberi penilaian pada lembar observasi.
<ul style="list-style-type: none"> • Refleksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi secara keseluruhan proses dalam satu siklus dan menentukan tindakan selanjutnya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi hasil yang didapat pada lembar observasi. • Berdiskusi bersama guru dan pengamat terhadap hal-hal yang diteliti yaitu kerjasama saat pembelajaran berlangsung. • Merencanakan tindakan selanjutnya apabila hasil

		penelitian dalam siklus 2 tidak berhasil, dan membuat perencanaan yang lebih baik lagi.
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------

C. INSTRUMEN PENELITIAN

Dalam sebuah penelitian tentunya dibutuhkan sebuah alat ukur untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Alat ukur tersebut disebut instrumen penelitian. Menurut Arikunto (2010, hlm. 265) “instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah”.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Instrumen Observasi dan catatan lapangan

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 refleksi untuk pembelajaran berikutnya. Observasi dilakukan bersama guru pamong yang bersangkutan, dengan menggunakan lembar observasi sebagai pedoman penilaiannya, dan dilakukan disetiap siklusnya.

Tabel 3.5

Lembar Observasi Nilai-nilai Kerjasama

LEMBAR OBSERVASI KERJASAMA			KRITERIA		
NO	ASPEK YANG DI OBSERVASI	INDIKATOR	1	2	3
1	KERJASAMA MECAPAI TUJUAN	a. Siswa dapat melaksanakan interaksi sesama teman			

Nova Suci Febriani, 2016

UPAYA MENGEMBANGKAN NILAI-NILAI KERJASAMA MELALUI PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BAKIAK DAN GATRIK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		<p>dengan baik.</p> <p>b. Siswa dapat menyatukan kekompakan dengan strategi.</p> <p>c. Siswa dapat menyatukan tanggungjawab bersama dalam menyelesaikan masalah</p>			
2	MEMOTIVASI ORANG LAIN	<p>Siswa dapat membantu teman yang kesulitan</p> <p>a. Siswa dapat mempengaruhi dan memberi dukungan kepada teman</p>			

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

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

Keterangan :

P = Nilai Persentase (%)

Σ = Jumlah

F = Skor siswa yang diperoleh

N = Jumlah Siswa

K = Jumlah Skor Maksimal

100% = Bilangan tetap

Sudjana (2012, hlm. 129)

2. Catatan Lapangan

Membuat catatan lapangan merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi dan reaksi terhadap masalah-masalah selama penelitian.

Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat semua hasil yang merujuk pada

Nova Suci Febriani, 2016

UPAYA MENGEMBANGKAN NILAI-NILAI KERJASAMA MELALUI PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BAKIAK DAN GATRIK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 1) Sumber Data: Yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Gegerkalong Girang 1-2.
- 2) Jenis Data: Jenis data yang didapat adalah data kualitatif yang terdiri dari hasil observasi terhadap partisipasi siswa, hasil belajar dan rencana pembelajaran.
- 3) Teknik Pengumpulan Data: Data hasil belajar diambil dengan memberikan tes berupa pengamatan dalam permainan kepada siswa, data tentang situasi pembelajaran pada saat dilaksanakan tindakan diambil dengan menggunakan lembar observasi.

E. TEKNIK ANALISIS DATA

1. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Dalam penelitian kualitatif, analisis data lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data. Data yang telah dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian dianalisis dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan persentase untuk melihat peningkatan nilai kerjasama yang terjadi pada proses pembelajaran permainan tradisional.

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Terdapat dua siklus dan penelitian ini, Siklus I terdiri atas tindakan 1 dan tindakan 2, serta Siklus II terdiri atas tindakan 3 dan tindakan 4. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara berkelompok. Untuk mengetahui nilai rata-rata dan persentase peningkatan keberhasilan pembelajaran, peneliti menggunakan cara sebagai berikut:

- a) Mencari rata-rata (\bar{X})

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata yang dicari

Nova Suci Febriani, 2016

UPAYA MENGEMBANGKAN NILAI-NILAI KERJASAMA MELALUI PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BAKIAK DAN GATRIK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

$\sum x$	= Jumlah skor (x)
N	= Banyaknya subjek
X	= Skor setiap subjek

b) Mencari prentase (%) penilaian

$$\% = \frac{(X_2 - X_1)}{X_1} \times 100$$

Keterangan:

%	= Persentase Penilaian
X_1	= Nilai data pertama
X_2	= Nilai data kedua
$X_2 > X_1$	

Peneliti menggunakan lembar observasi yang diberikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan indikator penilaian kerjasama dalam permainan tradisional bakiak dan gatrik yaitu baik, cukup, dan kurang.

2. Isu Etik

Penelitian yang melibatkan manusia sebagai subjek penelitiannya, pertimbangan potensi dampak negatif secara fisik dan psikologis perlu mendapatkan perhatian khusus. Penulis membuat prosedur penangan isu dalam penelitian ini yang tidak menimbulkan dampak negatif baik secara fisik maupun nonfisik karena penelitian ini juga dipantau oleh observer yaitu guru penjas yang membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian di SDN Gegerkalong Girang 1-2.