

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Metode Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara *ilmiah* untuk mendapatkan *data* dengan *tujuan* dan *kegunaan* tertentu. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 6) 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.”

Tujuan penelitian ini, sebagaimana diungkap dalam bab sebelumnya adalah untuk mengubah suatu kondisi pembelajaran permainan yang umumnya kurang memberikan pengaruh kepada penguasaan keterampilan bermain, karena terlalu menekankan pada penguasaan teknik dasar. Kondisi tersebut demikian terjadi pada pembelajaran permainan kasti, dimana dalam pembelajarannya digunakan pendekatan teknis.

Menurut Lewin dalam Kunandar (2008, hlm. 42) penelitian tindakan adalah suatu rangkaian langkah yang terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Dalam hal ini Subroto dkk. (2014) mengemukakan bahwa:

Penelitian tindakan adalah kajian tentang situasi sosial dengan tujuan untuk memperbaiki mutu tindakan dalam situasi sosial tertentu. Penelitian tindakan memfokuskan kajiannya pada masalah-masalah khusus dalam lingkungan tertentu, dapat dilakukan di organisasi masyarakat, lembaga-lembaga swasta dan pemerintahan, sekolah-sekolah, lembaga kesehatan masyarakat, dan lain-lain. Karena itu, penelitian tindakan dapat diartikan pula sebagai penelitian tentang, untuk, dan oleh masyarakat atau kelompok sasaran, dengan memanfaatkan interaksi, partisipasi, dan kolaborasi antara peneliti dengan kelompok sasaran. ( hlm. 5)

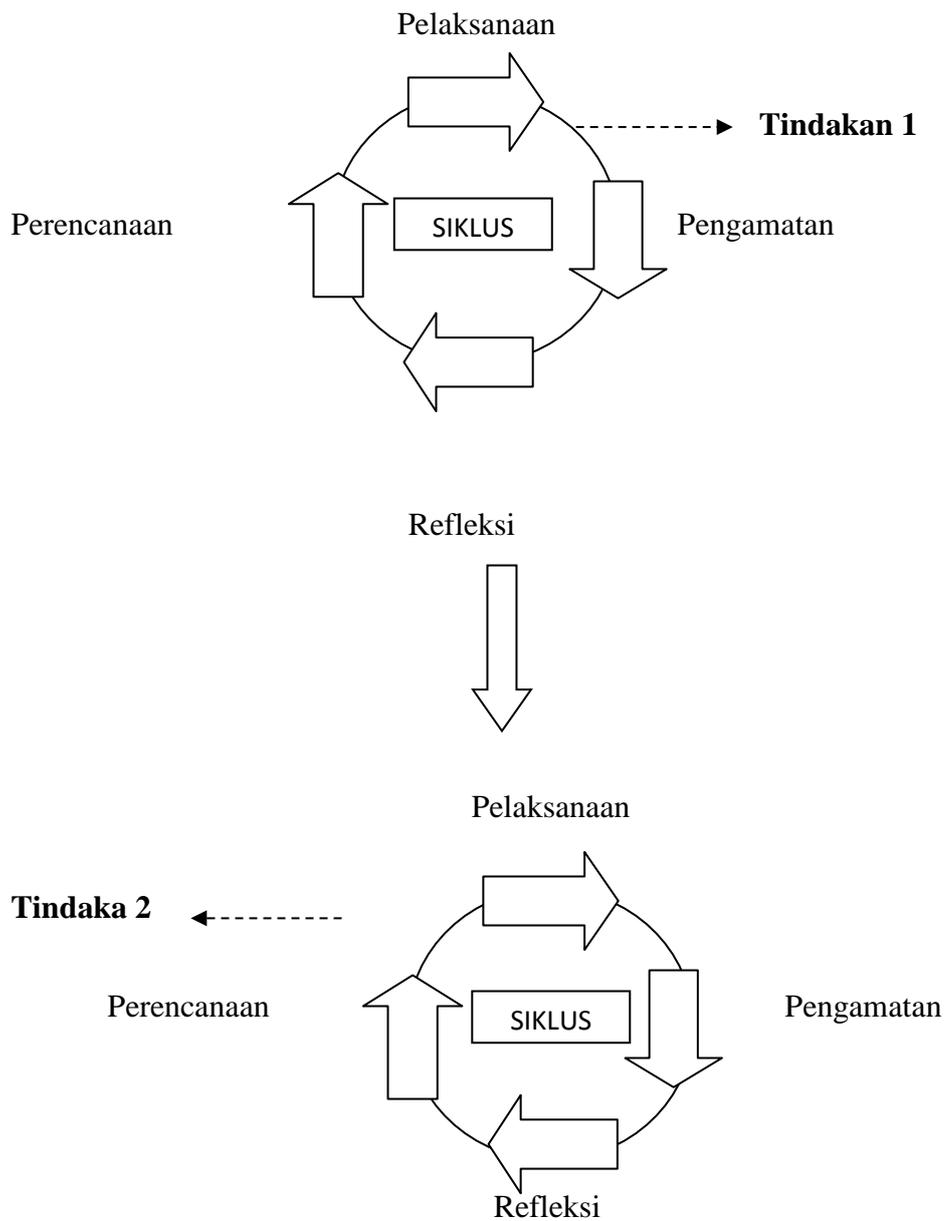
Sesuai dengan kondisinya, maka jenis penelitian yang penulis lakukan adalah jenis penelitian tindakan. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau lazim di sebut *Classroom Action Research (CAR)* yang dilakukan secara kolaborative dengan guru sekolah. Menurut Kunandar (2008, hlm. 46) PTK adalah sebuah kegiatan refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku

pendidikan dalam suatu situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang; (a) praktik-praktik kependidikan mereka, (b) pemahaman mereka tentang praktik-praktik tersebut, dan (c) situasi dimana praktik-praktik tersebut dilaksanakan. Selanjutnya Subroto dkk. (2014, hlm. 7) mengungkapkan manfaat Penelitian Tindakan Kelas adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan reflektif guru untuk mampu memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang muncul;
2. Melatih guru untuk lebih kreatif di dalam mengembangkan kurikulum ditingkat sekolah dan kelas;
3. Partisipasi guru secara aktif ditambah dengan kemampuan reflektifnya dalam upaya inovasi dan pengembangan kurikulum pada gilirannya akan bermuara pada tercapainya peningkatan kemampuan profesionalisme guru;
4. Guru dapat melakukan inovasi pembelajaran, sebab dengan tumbuhnya budaya meneliti melalui penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara berkesinambungan, berarti para guru semakin diberdayakan mengambil prakarsa profesional yang semakin mandiri, percaya diri, dan semakin berani mengambil resiko dalam mencobakan hal-hal baru atau melakukan inovasi yang diduga akan memberikan perbaikan dan peningkatan. Dengan demikian, pengetahuan yang dibangunnya dari pengalaman semakin banyak dan menjadi suatu teori, yaitu teori tentang praktek.

Keempat manfaat tersebut di atas bersifat praktis, sementara secara teoritis manfaat penelitian tindakan kelas (PTK) adalah membantu guru menghasilkan pengetahuan yang sah dan relevan bagi kelasnya untuk memperbaiki pembelajaran dalam jangka pendek.

Menurut Hidayat, dkk. (2016, hlm. 35) menyatakan bahwa “Penelitian tindakan kelas mengikuti suatu siklus dimana tiap siklus terdiri dari langkah-langkah berikut: (1). Perencanaan (*planning*) (2). Aksi atau tindakan (*Action*) (3). Observasi (*Observing*) (4). Refleksi (*reflecting*)”. Lebih jelasnya disajikan pada gambar dibawah ini:



**Gambar 3.1. Siklus Penelitian Tindakan kelas**

Menurut Subroto, dkk. (2016, hlm. 37)

## B. Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

### 1. Tempat penelitian

Tempat yang dipilih untuk melakukan penelitian ini adalah SDPN Setiabudi Kota Bandung. Peneliti ini dilakukan berdasarkan fakta yang ada di lokasi dengan pertimbangan sebagai berikut:

- a) Respon siswa dalam pelaksanaan pengajaran pendidikan jasmani masih rendah, karena banyak siswa yang kurang semangat dalam pembelajaran penjas.
- b) Masih diajarkannya pendekatan teknis terhadap siswa khususnya dalam pembelajaran permainan kasti, sehingga holistik anak tidak terdidik.
- c) Dan juga karena diajarkan secara teknis anak tidak menguasai teknik dasar.

### 2. Waktu penelitian

Waktu penelitian dilakukan kurang lebih satu bulan dan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tempat melaksanakan penelitian dan pihak yang terkait. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik di sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif dikelas.

**Tabel 3.1**  
**Waktu Penelitian**

No	Hari	Tanggal	Waktu	Siklus	Tindakan

### 3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah satu orang guru penjas dan siswa kelas V SDPN Setiabudi Kota Bandung dengan usia antara 9-12 tahun yang berjumlah 36 orang siswa, yang terdiri dari siswa perempuan 22 orang dan 14 siswa laki-laki. Alasan

pemilihan subjek ini adalah bahwa berdasarkan hasil observasi awal dalam pembelajaran permainan kasti didapatkan permasalahan siswa dalam pembelajaran penjas yaitu keterampilan gerak dasar dalam pembelajaran kasti siswa masih belum bisa/ kurang bisa.

### C. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses atau langkah yang diperlukan oleh peneliti untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian (Sukardi 2013, hlm. 27). Masih menurut Sukardi (2013) bahwa:

Desain penelitian secara sempit dapat diartikan sebagai penggambaran secara jelas tentang pemaparan permasalahan penelitian, hubungan antarubahan, teknik pengumpulan data, dan analisis data yang digunakan, sehingga peneliti maupun orang lain yang berkepentingan mempunyai gambaran tentang bagaimana ketertarikan permasalahan dengan perubahan yang ada dalam konteks penelitian, dan apa yang hendak dilakukan oleh seorang peneliti dalam melaksanakan penelitian tindakan (hlm. 27).

Berdasarkan pemaparan di atas desain penelitian adalah semua proses yang mencakup persiapan, pelaksanaan, dan penulisan laporan yang diperlukan oleh peneliti untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian. Tujuan perencanaan adalah, agar para peneliti mengetahui apa yang hendak dilakukan ketika berada di lapangan dan berinteraksi dengan para siswa dikelas.

Untuk memperjelas penelitian ini maka diperlukan desain penelitian yang berguna membantu penelitian dalam melakukan penelitian. Desain yang dimaksud yaitu rancangan suatu penelitian. Dalam konteks yang lebih filosofis, Darmadi (2011, hlm. 246) bahwa : “Peneliti pada umumnya mengenal adanya empat langkah penting, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*act*), pengamatan (*observing*), dan perenungan (*reflect*), yang dilakukan secara intensif dan sistematis atas seseorang yang mengerjakan pekerjaan sehari-harinya.” Keempat langkah penting tersebut dapat diuraikan secara singkat seperti berikut:

#### 1. Rencana (*planning*)

Rencana merupakan serangkaian tindakan terencana untuk meningkatkan apa yang telah terjadi. Dalam penelitian tindakan, rencana tindakan harus berorientasi ke depan.

## 2. Tindakan (*Act*)

Langkah kedua yang perlu diperhatikan adalah langkah tindakan yang terkontrol secara seksama. Tindakan dalam penelitian harus hati-hati dan merupakan kegiatan praktis yang terencana.

## 3. Pengamatan (*Observing*)

Observasi pada penelitian tindakan mempunyai fungsi mendokumentasi implikasi tindakan yang diberikan kepada subjek. Oleh karena itu, observasi harus mempunyai beberapa macam keunggulan seperti: memiliki orientasi prpektif, memiliki dasar-dasar reflektif waktu sekarang dan masa yang akan datang.

## 4. Perenungan (*Reflect*)

Langkah keempat adalah langkah reflektif. Langkah ini merupakan sarana untuk melakukan pengkajian kembali tindakan yang telah dilakukan terhadap subjek penelitian dan telah dicatat dalam observasi. Langkah reflektif ini berusaha mencari alur pemikiran yang logis dalam kerangka kerja proses, problem, isu, dan hambatan yang muncul dalam perencanaan tindakan strategi.

### D. Instrumen Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian tentunya diperlukan instrument untuk pengambilan datanya. Mengenai instrument, Ningrum (2014, hlm. 239) menggunakan instrument adalah “Penilaian sebagai perangkat untuk mengetahui ketercapaian kompetensi dalam bentuk hasil belajar.”

Dengan demikian instrumen dalam sebuah penelitian mutlak harus ada sebagai bahan untuk pemecahan masalah penelitian yang hendak diteliti. Lebih lanjut Kunandar (2008, hlm. 137) mengemukakan bahwa “instrumen yang diperlukan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) haruslah sejalan dengan prosedur dan langkah PTK. Instrumen untuk mengukur keberhasilan tindakan dapat dipahami dari dua sisi, yaitu sisi proses dan sisi hal yang diamati”.

Sesuai dengan permasalahan penelitian ini, yaitu upaya untuk meningkatkan keterampilan bermain kasti, maka instrument yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah GPAI atau lazim di sebut *Games Performance Assesment Instrument*.

Menurut Oslin, dkk (1999, hlm. 48) bahwa GPAI telah berkembang sebagai suatu alat kelengkapan penilaian untuk guru gunakan dan di biasakan dalam

berbagai variasi permainan. Kemudahan ini membuat guru dapat menggunakan GPAI untuk berbagai jenis macam permainan melintasi sistem klasifikasi (contoh: invasi, net dan wall) atau dalam klasifikasi tertentu (contoh: basket, sepak bola). GPAI terdiri dari berbagai sifat yang mendemonstrasikan kemampuan untuk memecahkan masalah taktis dengan membuat keputusan, bergerak secara teratur, dan keterampilan dalam melaksanakan.

Ketujuh bagian dalam pelaksanaan permainan telah diartikan dalam GPAI, meskipun tidak semua bagian sesuai dan sama dengan semua permainan. Contohnya, dalam permainan olahraga tenis bagian dasar dari permainannya yaitu berfokus pada hukum tata cara permainan, tetapi pemain tidak diharuskan untuk melindungi, menandai lawan. Ketujuh bagian telah merinci bagian-bagian selanjutnya dalam definisi secara meluas mengenai cara melakukan permainan dibandingkan dengan kemampuan melaksanakan (Mitchell dan Oslin 1999a). Nilai utama dalam definisi meluas sejalan dengan kemampuan untuk memberikan penghargaan kepada siswa dalam kemampuan permainan, termasuk pengambilan keputusan yang mereka buat dan bagaimana mereka bekerja keras secara menyerang dan bertahan, dibandingkan dengan memberi penghargaan untuk sebuah hasil akhir dari kemampuan motoriknya. Hal tersebut memerlukan banyak latihan yang intensif khususnya untuk murid-murid yang memiliki kekurangan dalam hal teknik permainan. Untuk murid-murid yang berkemampuan rendah, termasuk di dalamnya murid penyandang disabilitas, mereka sadar bahwa usaha mereka akan dihargai sebagai proses penilaian dibanding hasil akhir yang mereka lakukan.

Berdasarkan hal-hal di atas, berikut merupakan penjabaran deskripsi dan contoh dari setiap bagian dalam permainan. Tabel 6.2 menyediakan contoh dari setiap bagian kategori permainan.

- *Base* adalah sebuah posisi dimana setiap pemain harus mengulang kemampuan sesuai usahanya. Contohnya, dalam permainan *net* setiap pemain harus kembali pada tempat spesifik atau awal sesuai dengan peraturan yang diberikan.
- Pembuatan keputusan adalah sebuah pilihan dimana pergerakan atau kemampuan untuk mengambil keputusan dianggap sebagai respon dalam masalah taktis.
- Kemampuan hasil akhir (*skill execution*) terfokus kepada tampilan motorik. Setelah pemain memutuskan apa yang mereka pilih, pemilihan dan eksekusi

kemampuan harus bersifat efisien untuk memperoleh hasil akhir yang diharapkan.

- Bantuan adalah sesuatu yang sangat penting secara primer dalam permainan infasi dimana menjaga posisi dalam suatu permainan adalah penting untuk menambah skor. Cara untuk menjaga posisi sebagai sebuah tim adalah setiap pemain yang memegang bola harus dapat mengumpan teman regunya yang siap dan bersedia untuk menerima umpan. Maka dari itu, ketersediaan untuk membantu teman regu (pergerakan bola bawah) adalah sesuatu yang penting untuk menjaga posisi dari bola dan penilaian, dan juga bersikap setiakawan selama permainan berlangsung.
- Perlindungan, atau penandaan adalah dua hal yang termasuk ke dalam pergerakan bola bawah yang mana merupakan bagian terpenting dalam permainan bertahan. Semua permainan infasi (yang berhubungan dengan kontak fisik) membutuhkan suatu sistem penjagaan atau penandaan yang harus dimiliki oleh setiap pemain, agar mereka dapat menolak dan mencegah bola untuk mendapatkan skor.
- Penjagaan atau bagian dari permainan bertahan, selalu membutuhkan pergantian antar anggota regu yang membuat tantangan dengan bola. Dalam permainan invasi, posisi bertahan merupakan suatu tantangan untuk bola dan anggota regu untuk menjaga jarak. Dalam permainan basket, hal tersebut disebut sebagai bertahan "*help*", dan dalam sepak bola dikenal sebagai bertahan. Dalam menangkap dan mengembalikan bola, seperti permainan softball, pemain (*fielder*) dalam memainkan bola harus dijaga oleh anggota regunya untuk meminimalisir sebuah kesalahan (*fielding error*). Dalam permainan bola voli, termasuk dalam *net game*, pemain membutuhkan penjagaan dari anggota regunya yang berusaha untuk berhenti.
- Pengaturan merujuk kepada kemampuan untuk mengatur posisi yang diinginkan dalam sebuah permainan. Dengan kata lain pemain tidak harus berdiam diri dalam sebuah permainan.

Bagian	Permainan menangkap dan memukul
Base	Pemain softball memulai dalam posisi di base (posisi memukul) sebelum disetiap pitch.
Membuat keputusan	Memukul : menentukan pitch dan tempat untuk memukul. Menangkap : menentukan dimana tempat melempar bola. Pelempar bola : menentukan bagaimana cara untuk mengirimkan bola.
Kemampuan hasil akhir	Pemain menangkap Pemain melempar secara akurat terhadap target Pemain memukul secara efektif (secara maksimal dalam skor, minimal out)
Bantuan	Shortstop berganti menjadi sebuah giliran pemain untuk pemain luar.
Perlindungan, atau menandai	Pertama atau kedua base pemain tetap dalam base selama pelempar mencegah pemain penyerang mencuri skor.
Penjagaan	Softball, baseball atau pemain cricket menjaga base atau tiang untuk mencegah kekalahan.
Penyesuaian	Pemain softball atau cricket menyesuaikan posisi mereka berdasarkan kekuatan dan kelemahan dari pukulan tangan kanan atau tangan kiri.

Cara perhitungan dapat digunakan dalam permainan memukul, menangkap, net dan wall, karena dimainkan dengan kecepatan lebih lambat dan mempunyai

jeda antara (pelempar, pemain atau poin), dimana yang memberi kesempatan kepada pengamat untuk mencatat skor atau menghitung setiap kejadian. Sistem perhitungan juga memberikan ukuran kinerja yang lebih tepat. Seperti yang bisa anda lihat di net, wall, memukul dan menangkap permainan bentuk GPAI (lampiran 6.3 dan 6.4) komponen di nilai sebagai salah satu “tepat” atau “tidak tepat” atau “efisien” atau “tidak efisien.” Guru pun dapat mengembangkan presentase skor untuk dinilai dalam bagian GPAI (Mitchell dan Oslin 1999). Contoh sesuai keputusan membuat presentase akan dihitung dengan membagi jumlah keputusan yang tepat yang dibuat dengan jumlah keputusan yang dibuat. Demikian juga, kamu dapat menghitung presentase kemampuan pengambilan keputusan dengan cara membagi angka usaha hasil akhir yang efisien dengan jumlah angka usaha hasil akhir.

Kamu juga dapat memberi murid-murid sebuah gambaran besar dari permainan dengan menghitung keterlibatan permainan dan keseluruhan skor permainan. Cakupan permainan dapat dihitung dengan menambahkan semua incidences dalam cakupan di permainan, meliputi

#### **Reproduksi 6.4**

##### **Intrumen Penilaian terhadap Jalannya Permainan (GPAI):**

##### **Memukul dan Permainan Lapangan**

Kelas :

Penilai :

Tim :

Permainan:

Tanggal Observasi :

##### **Komponen dan Kriteria**

- **Pelaksanaan keterampilan** – Murid mengembalikan atau memasukan bola kelapangan dengan baik
- **Pengambilan keputusan** – Murid melakukan gerakan yang tepat sesuai situasi.

- **Base** – Murid berada pada posisi permulaan yang tepat.

### Prosedur Pencatatan

- Gunakan tally untuk menandai tiap kategori yang diamati.
- Tandai setiap respon dari pemain selama permainan berlangsung. Jika pemain yang guru nilai memukul bola, pastikan untuk menandai pemain yang bermain dengan keputusan yang tepat (A) atau tidak tepat (IA) dan pukulan yang dibentuk secara efisien (E) atau tidak efisien (IE).

**Tabel 3.2**  
**Format Penilaian GPAI Permainan Bola Kasti**  
**Regu Penyerang**

	Pembentukan kemampuan		Pembuatan keputusan		Base	
	E	IE	A	IA	A	IA
Nama						

**Tabel 3.3**  
**Format Penilaian GPAI Permainan Bola Kasti**  
**Regu bertahan**

	Pembentukan kemampuan		Pembuatan keputusan		Base	
	E	IE	A	IA	A	IA
Nama						

Dibawah ini merupakan contoh dari kemungkinan penghitungan tampilan suatu permainan:

- Keterlibatan dalam permainan = jumlah dari keputusan yang tepat + jumlah dari keputusan yang tidak tepat + jumlah dari efisiensi kemampuan hasil akhir + jumlah dari tidak efisiennya + jumlah gerakan dukungan yang tepat.
- Indeks pembuatan keputusan (DMI) = jumlah dari keputusan yang tepat / (jumlah dari keputusan yang tepat + jumlah dari keputusan yang tidak tepat)
- Indeks kemampuan hasil akhir (SEI) = jumlah dari efisiensi kemampuan hasil akhir / (jumlah dari kemampuan hasil akhir yang efisien + jumlah dari tidak efisiennya hasil akhir)
- Indeks bantuan (SI) = jumlah dari keputusan yang tepat dalam pergerakan bantuan / (jumlah dari keputusan yang tepat dalam pergerakan bantuan + jumlah dari keputusan yang tidak tepat dalam pergerakan bantuan)
- Tampilan permainan = (DMI + SEI + SI) 3

Setelah dari hasil dari atas dapat diketahui maka selanjutnya penulis membuat catatan lapangan yang merupakan salah satu cara melaporkan hasil observasi, refleksi dan reaksi terhadap masalah-masalah selama penelitian. Hal ini selaras dengan pendapat Kunandar (2008, hlm. 197) bahwa, “catatan lapangan (*field notes*) adalah catatan yang dibuat oleh peneliti atau mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi terhadap subjek atau objek penelitian tindakan kelas”.

Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat semua hasil pengamatan observer selama pembelajaran berlangsung. Hal-hal ini diamati oleh observer selama pembelajaran baik mengenai kinerja guru, pemberian materi, *feedback* yang diberikan anak terhadap pembelajaran yang diberikan, dan lain-lain dicatat oleh observer dalam catatan data lapangan.

Adapun format catatan lapangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



- b) Mempersiapkan media pembelajaran sesuai dengan materi yang akan dilakukan.
- c) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dalam RPP tersebut peneliti menyusun tindakan yang dilakukan dalam sebuah siklus.
- d) Memilih dan menyusun serta menetapkan teknik pengumpulan data penelitian yaitu dengan menggunakan lembar observasi/tes, catatan lapangan, dan rekaman foto.

## 2) Pelaksanaan

Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai actor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan kasti.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu:

- a. Peneliti menerapkan rencana pembelajaran dengan menerapkan model pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan kasti.
- b. Peneliti mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis dan objektif.

## 3) Pengamatan

Kegiatan pengamatan dalam penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah pelaksanaan pengamatan, penulis dibantu oleh observer (guru mata pelajaran pendidikan jasmani atau teman sejawat) yang akan mengamati kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan lembar observasi yang telah dibuat. Objek yang diamati difokuskan pada keterampilan gerak dasar siswa selama pembelajaran dilaksanakan.

## 4) Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis dan refleksi terhadap data yang didapat dari hasil observasi dalam kegiatan pembelajaran di siklus 1, sehingga dapat diketahui apakah tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan. Hasil yang didapat dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis dalam tahap ini. Dari hasil observasi peneliti dan observer dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan kasti. Hasil observasi

ini dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah-langkah dalam siklus ke-2.

## **Siklus 2**

### **Siklus II Tindakan I dan II**

#### 1) Perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan observer kembali menentukan suatu perencanaan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi masalah yang muncul pada siklus I yang belum teratasi dan penetapan alternatif pemecahan masalah.
- b. Menentukan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi pokok.
- c. Mempersiapkan media pembelajaran sesuai dengan materi yang akan dilakukan.
- d. Menyusun Rerencanaan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dalam RPP tersebut peneliti menyusun tindakan yang dilakukan dalam sebuah siklus.
- e. Memilih dan menyusun serta menetapkan teknik pengumpulan data penelitian yaitu dengan menggunakan lembar, catatan lapangan, dan rekaman foto.

#### 2) Pelaksanaan

Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pendekatan taktis dalam pembelajaran kasti.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu:

- a) Peneliti menerapkan rencana pembelajaran dengan menggunakan model pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan kasti yang mengacu pada masalah yang muncul pada siklus 1 sesuai dengan alternatif pemecahan masalah yang sudah ditentukan di tahap perencanaan.
- b) Peneliti mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis, dan objektif.

#### 3) Pengamatan

Seperti pada siklus 1 kegiatan pengamatan dalam penelitian ini dilaksanakan bersama dengan kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah pelaksanaan pengamatan, penulis dibantu oleh observer (guru mata pelajaran pendidikan

jasmani atau teman sejawat) yang akan mengamati kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan lembar observasi yang telah dibuat. Objek yang diamati masih difokuskan pada gerak dasar siswa selama pembelajaran dilaksanakan.

#### 4) Refleksi

Seperti pada siklus 1, langkah selanjutnya pada siklus 2 adalah melakukan analisis dan merefleksi terhadap data yang didapat dari hasil observasi dalam kegiatan pembelajaran di siklus 2, mengacu pada masalah yang muncul pada siklus 1 sesuai dengan alternative pemecahan masalah yang sudah ditentukan di tahap perencanaan, sehingga dapat diketahui apakah tindakan yang dilakukan telah dapat memecahkan masalah yang ada pada siklus 1. Selain itu siklus 2 peneliti dan observer menilai hasil belajar siswa selama pembelajaran dilaksanakan.

### **Siklus 3**

#### **Siklus III Tindakan III dan II**

##### 1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan observer kembali menentukan suatu perencanaan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi masalah yang muncul pada siklus II yang belum teratasi dan penetapan alternatif pemecahan masalah.
- b. Menentukan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi pokok.
- c. Mempersiapkan media pembelajaran sesuai dengan materi yang akan dilakukan.
- d. Menyusun Rerencanaan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dalam RPP tersebut peneliti menyusun tindakan yang dilakukan dalam sebuah siklus.
- e. Memilih dan menyusun serta menetapkan teknik pengumpulan data penelitian yaitu dengan menggunakan lembar, catatan lapangan, dan rekaman foto.

##### 2. Pelaksanaan

Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pendekatan taktis dalam pembelajaran kasti.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu:

- a. Peneliti menerapkan rencana pembelajaran dengan menggunakan model pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan kasti yang mengacu pada

masalah yang muncul pada siklus 1 sesuai dengan alternatif pemecahan masalah yang sudah ditentukan di tahap perencanaan.

- b. Peneliti mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis, dan objektif.

### 3. Pengamatan

Seperti pada siklus II kegiatan pengamatan dalam penelitian ini dilaksanakan bersama dengan kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah pelaksanaan pengamatan, penulis dibantu oleh observer (guru mata pelajaran pendidikan jasmani atau teman sejawat) yang akan mengamati kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan lembar observasi yang telah dibuat. Objek yang diamati masih difokuskan pada gerak dasar siswa selama pembelajaran dilaksanakan.

### 4. Refleksi

Seperti pada siklus II, langkah selanjutnya pada siklus III adalah melakukan analisis dan merefleksi terhadap data yang didapat dari hasil observasi dalam kegiatan pembelajaran di siklus III, mengacu pada masalah yang muncul pada siklus 1 sesuai dengan alternative pemecahan masalah yang sudah ditentukan di tahap perencanaan, sehingga dapat diketahui apakah tindakan yang dilakukan telah dapat memecahkan masalah yang ada pada siklus II. Selain itu siklus III peneliti dan observer menilai hasil belajar siswa selama pembelajaran dilaksanakan.

## **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen adalah alat ukur yang digunakan peneliti dalam penelitian untuk membantu mengumpulkan data. Menurut Arikunto (2010, hlm. 265) “instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan di permudah”. Untuk mengetahui pengembangan keterampilan dasar siswa dalam pembelajaran permainan kasti, maka peneliti dibantu oleh rekan peneliti mempersiapkan instrument dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

### a. Dokumentasi

Dokumentasi adalah seperangkat hasil temuan yang menunjukkan tentang bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung, aktivitas siswa dalam

belajar, aktivitas siswa dalam bermain kasti, serta catatan-catatan observasi dan peneliti selama penelitian.

b. Lembar observasi kegiatan belajar mengajar

Lembar observasi dengan menggunakan alat pengamatan yang digunakan untuk melihat aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Lembar observasi berfungsi juga sebagai bahan refleksi pembelajaran berikutnya. Observasi dilakukan dengan guru, dengan menggunakan lembar observasi sebagai pedomannya, yang dilakukan secara terus menerus dalam setiap siklus.

c. Rekaman Foto

Rekaman foto digunakan untuk mengabadikan tindakan yang telah dilaksanakan. Selain itu, rekaman foto berguna untuk menggambarkan situasi dan kondisi yang terjadi dikelas ataupun lapangan pada waktu aktivitas pembelajaran berlangsung, untuk menangkap suasana pembelajaran, detail peristiwa penting yang perlu didokumentasikan sebagai tanda bukti fisik. Selain itu, foto juga dapat menjadi bukti kuat bahwa telah dilakukannya peneliti, sehingga laporan yang diberikan menjadi lebih akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

1. Teknik pengumpulan data

Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi pada setiap tindakan dalam proses pembelajaran penjas. Proses pengumpulan data dibantu pula guru penjas sebagai rekan peneliti.

Data atau informasi yang dijadikan sumber untuk kepentingan analisis guna memecahkan masalah penelitian digunakan atas hasil observasi selama pelaksanaan tindakan meliputi aktivitas yang ditunjukkan oleh seluruh siswa dan perilaku guru selama proses pembelajaran dalam pelaksanaan tindakan. Berdasarkan itu pula maka data penelitian dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis sumber data yang berasal dari:

- a. Siswa: Melalui perubahan perilaku yang ditunjukkan dalam aktivitasnya dalam melakukan kegiatan belajar penjas.
- b. Guru : Catatan jurnalnya dan data peneliti dari setiap perubahan siklus pada setiap observasi dan refleksi pada setiap kegiatan.

## 2. Alat pengumpulan data

Menurut Arikunto (2002, hml. 19) alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes buatan guru yang berfungsi sebagai berikut:

- a. Untuk menentukan seberapa baik siswa dalam menguasai bahan pelajaran yang telah diberikan dalam waktu tertentu
- b. Untuk menentukan apakah suatu tujuan telah tercapai
- c. Untuk memperoleh suatu nilai.

Sedangkan tujuan dari tes adalah untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara individual maupun secara klasikal. Disamping itu, untuk mengetahui letak kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa sehingga dapat dilihat dimana letak kesalahannya, khususnya pada bagian mana tujuan pembelajaran atau indikator yang belum tercapai. Untuk memperkuat data yang dikumpulkan maka juga digunakan metode observasi (pengamatan) yang dilakukan oleh teman sejawat untuk mengetahui dan merekam aktivitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

## 3. Metode Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan dari pelaksanaan siklus akan dianalisis secara kualitatif deskriptif dengan menggunakan presentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran. Secara garis besar analisis data dilakukan dengan tahapan-tahapan berikut:

1. Menelaah seluruh data terkumpul  
Penelaahan dilakukan dengan cara menghitung dari lembar observasi, serta didukung dengan catatan lapangan dan diperkuat dengan bukti berupa dokumentasi hasil penelitian berupa foto.
2. Mereduksi data yang didalamnya melibatkan pengategorian dan mengklasifikasikan. Hasil yang diperoleh berupa pola-pola dan kecenderungan-kecenderungan yang berlaku dalam pelaksanaan pembelajaran permainan kasti. Yang ditinjau dalam hal ini adalah presentase untuk meningkatkan gerak dasar siswa.
3. Dibuat kalimat sesuai dengan hasil dari analisis data.
4. Mengevaluasi hasil dari penelitian tentang kekurangan dari penelitian tersebut untuk diperbaiki dan diterapkan pada siklus berikutnya.