

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Seperti yang dikemukakan oleh Zuriah (dalam Ernalita, 2017, hlm. 205) “penelitian tindakan menekankan kepada kegiatan (tindakan) dengan mengujicobakan suatu ide ke dalam praktek atau situasi nyata dalam skala mikro yang diharapkan kegiatan tersebut mampu memperbaiki, meningkatkan kualitas dan melakukan perbaikan sosial”.

Selanjutnya yang di kemukakan oleh Susilo, Chotimah, dan Dwita Sari (dalam Subroto dkk., 2017, hlm. 6) adalah :

Dalam konteks pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, PTK adalah sebuah penelitian reflektif yang dilaksanakan secara siklis atau berdaur oleh guru atau calon guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di lapangan atau di ruangan olahraga dengan tujuan pokok untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi para guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan ketika sedang melaksanakan pembelajaran.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas atau (*Classroom Action Research*) adalah penelitian tindakan yang di lakukan di suatu kelas untuk meningkatkan dan memperbaiki mutu pembelajaran yang ada di sekolah.

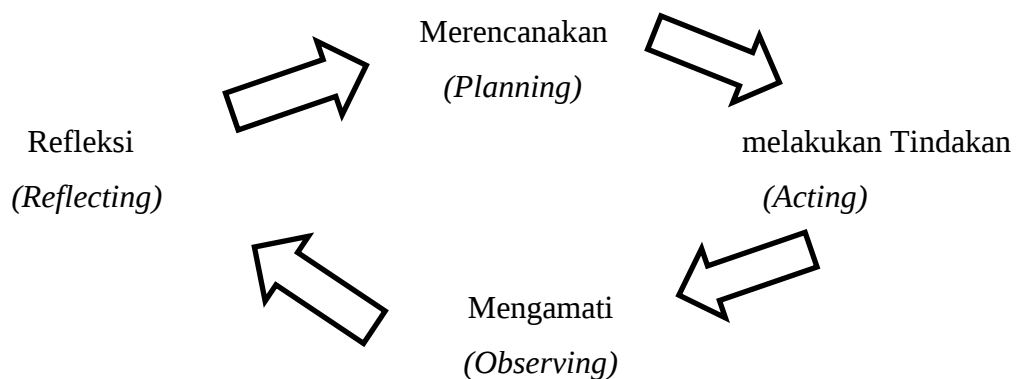
B. Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sesuai dengan namanya, ada tiga istilah yaitu penelitian, tindakan, dan kelas. Penelitian adalah kegiatan ilmiah untuk memperoleh data atau memperoleh informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu dari suatu hal yang menarik minat dan penting untuk diteliti. Tindakan berarti suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan. Kegiatan itu dilakukan oleh guru, karena guru sosok yang lebih mengetahui situasi dan karakteristik kelas dibandingkan yang lain, sedangkan kelas adalah sekelompok siswa yang belajar di

kelas, di laboratorium, di lapangan, dan lain-lain. Jadi menurut Subroto dkk. (2017, hlm. 6). “PTK adalah sebuah kajian sistematis tentang upaya meningkatkan mutu praktik pembelajaran oleh sekelompok masyarakat melalui tindakan praktis dan refleksi atas hasil tindakan tersebut “.

PTK merupakan salah satu penelitian yang umumnya dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, memperbaiki mutu pembelajaran serta menerapkan atau mencoba hal-hal baru yang bisa meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan dilaksanakannya PTK, berarti guru juga berkedudukan sebagai peneliti, yang senantiasa bersedia meningkatkan kualitas kemampuan mengajarnya. Upaya peningkatan kualitas tersebut diharapkan dilakukan secara sistematis, realistis, dan rasional, yang disertai dengan meneliti semua aksinya di depan kelas sehingga gurulah yang tahu persis kekurangan-kekurangan dan kelebihanannya. Apabila di dalam pelaksanaan “aksi” nya masih terdapat kekurangan, dia akan bersedia mengadakan perubahan sehingga di dalam kelas yang menjadi tanggungjawabnya tidak terjadi permasalahan.

Rancangan model PTK menurut Kurt Lewin (dalam Subroto dkk., 2017, hlm. 34-35) “terdiri atas 4 komponen, yaitu (1) perencanaan atau *planning*, (2) tindakan atau *acting*, (3) pengamatan atau *observing*, dan (4) refleksi atau *reflecting*”. Seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 3.1. Rancangan model PTK

Sumber : Subroto dkk.. (2017, hlm. 35)

C. Waktu dan Tempat Penelitian (*Setting Penelitian*)

a. Lokasi

Lokasi atau tempat penelitian dilaksanakan di SDN Cikedokan 1V, Kecamatan Bayongbong, Kabupaten Garut.

b. Waktu pelaksanaan penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti akan melaksanakan penelitian pada tanggal, 7 Oktober sampai dengan tanggal, 18 November 2017 di semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Cikedokan IV.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas V (lima) SDN Cikedokan IV yang berjumlah 28 siswa dengan 13 siswa laki-laki dan 15 siswi perempuan. Peserta didik di Sekolah ini berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda, orang tua mereka berasal dari profesi yang berbeda-beda pula, ada yang berprofesi sebagai pedagang, buruh tani, guru, karyawan, dan lain-lain.

E. Variabel Penelitian

Menurut Subroto dkk. (2017, hlm. 36) :

Variabel adalah gejala yang bervariasi yang akan dijadikan objek pengamatan yang kemunculanya berbeda-beda pada setiap subyek. Lawan dari variabel adalah konstanta, yakni gejala kemunculannya bersifat tetap. Ada tiga variabel dalam PTK, yaitu variabel input, variabel proses, dan variabel output.

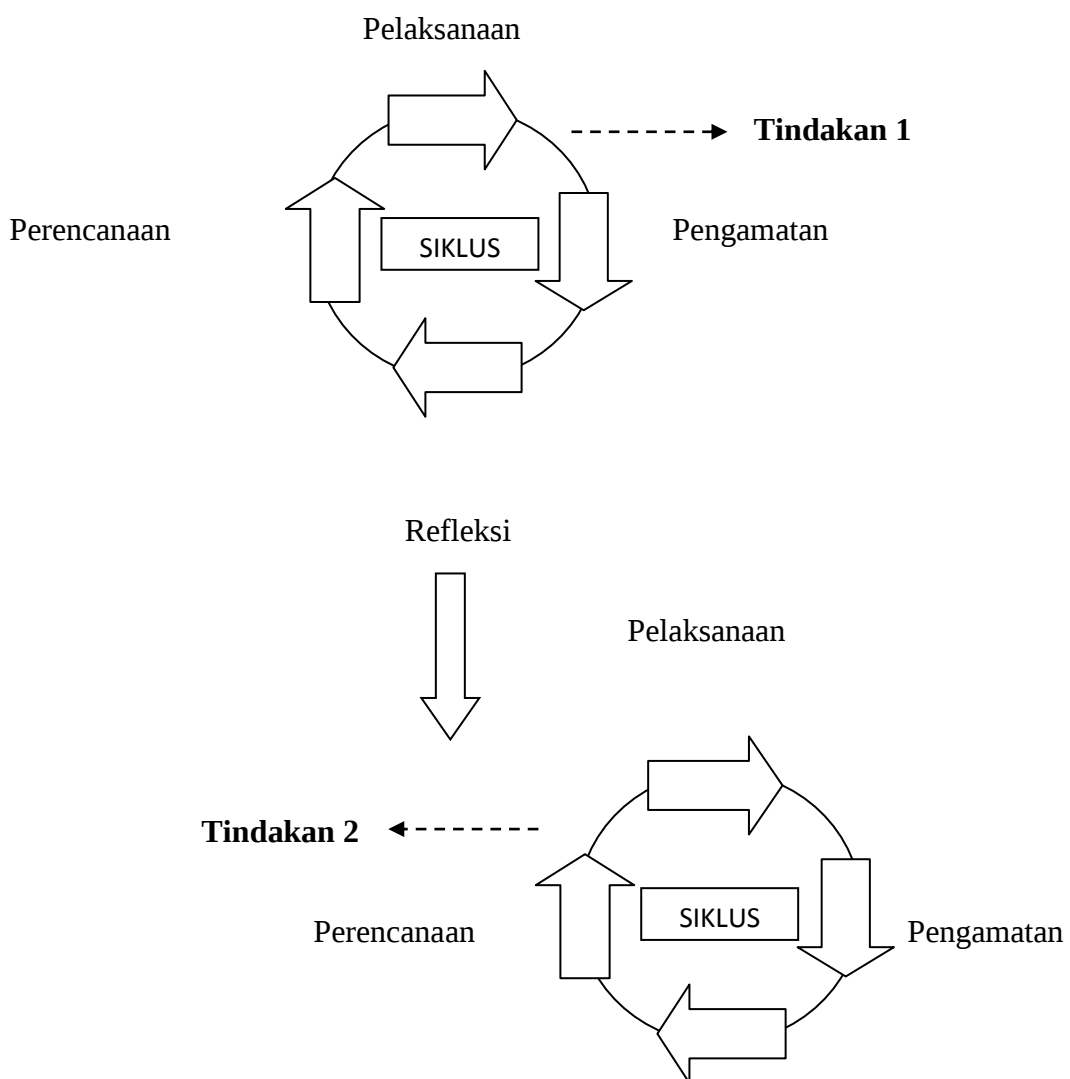
Untuk itu dalam penelitian ini terdapat beberapa variabel yaitu:

1. Variabel input dari penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Cikedokan IV.

2. Variabel proses dalam penelitian ini adalah pembelajaran aktivitas permainan bolavoli dengan modifikasi peraturan permainan, peraturan pertandingan, serta sarana dan prasarana.
3. Variabel output dari penelitian ini adalah peningkatan keterampilan bermain bolavoli mini.

F. Prosedur Penelitian

Berdasarkan langkah-langkah penelitian tindakan maka untuk mempermudah alur penelitian dibuatlah skema prosedurnya, yaitu yang dikemukakan oleh Subroto dkk. (2017, hlm. 37) “maka prosedur PTKS merujuk pada rancangan penelitian tersebut yang dirancang secara bertahap, yaitu tahap menentukan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis dan refleksi”.



Ihsan Teja Sukmana, 2018

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLAVOLI MINI MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN

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

Refleksi

Gambar 3.2. Prosedur atau Tahapan SPTK

Sumber : Subroto dkk. (2017, hlm. 37)

Dalam menentukan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) dibantu oleh observer (guru penjas atau teman sejawat) untuk melakukan rancangan tindakan. Ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti dan observer diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Tahap Merencanakan Tindakan

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

- a. Membuat rencana pembelajaran dengan menerapkan modifikasi peraturan permainan, peraturan pertandingan, serta sarana dan prasarana dalam permainan bolavoli.
- b. Membuat lembar observasi yaitu:
 - 1) Catatan-catatan yang digunakan sebagai media untuk mencatat semua kejadian yang muncul selama proses pembelajaran. Catatan-catatan ini harus tertib dan sistematis karena akan menjadi sumber informasi dalam proses pengolahan data dan analisis data.
 - 2) Dengan menggunakan alat elektronik (*handphone* atau *camera*) untuk merekam atau mendokumentasikan fakta dan data-data penting yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung. Ini dapat dijadikan bahan untuk koreksi dan evaluasi guna perbaikan proses tindakan pembelajaran di tahap berikutnya.
- c. Menyiapkan sarana dan prasarana (fasilitas dan alat) untuk kegiatan pembelajaran permainan bolavoli.

2. Tahap Pelaksanaan tindakan

Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai aktor (guru) yang terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran permainan bolavoli. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan tindakan ini, yaitu :

- a. Guru menerapkan rencana pembelajaran dengan menerapkan modifikasi peraturan permainan, peraturan pertandingan, serta sarana dan prasarana dalam permainan bolavoli.
- b. Guru mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis, dan objektif.
- c. Setelah pembelajaran berakhir, peneliti mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian, kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran berlangsung ke dalam lembar observasi yang telah disiapkan.

3. Observasi

Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, penulis dibantu oleh observer (guru mata pelajaran pendidikan jasmani atau teman sejawat). Objek yang diamati difokuskan pada aktivitas dan efektivitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan.

4. Refleksi

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis, refleksi dan interpretasi (pemaknaan) terhadap data yang didapat dari hasil observasi, sehingga dapat diketahui apakah tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan. Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisa dalam tahap ini. Dari hasil observasi guru dapat merefleksi diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan keterampilan belajar dalam permainan bolavoli. Pemaknaan hasil observasi ini dijadikan dasar untuk melakukan evaluasi sehingga dapat disusun langkah-langkah dalam tindakan berikutnya.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan dengan dua siklus, dalam satu siklus terdapat dua tindakan. Berikut di bawah ini adalah langkah-langkah pembelajaran siklus pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas.

Materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran bola besar yang dikemas dalam bentuk permainan bolavoli.

Siklus I:

1) Perencanaan

Pada siklus 1 tindakan 1, kegiatan awal guru memerintahkan siswa untuk berbaris dan mengucapkan salam, setelah itu siswa berbaris dan menjawab sapaan guru, setelah itu guru memerintahkan siswa untuk berdo'a dan siswa mengikuti perintah guru untuk berdo'a, setelah itu guru menanyakan kembali pembelajaran yang sudah dipelajari dan melanjutkan pembelajaran yang belum disampaikan, siswapun menjawab apa yang guru tanyakan dan menjelaskannya dengan bahasa sendiri dalam diskusi. Setelah itu guru menjelaskan tujuan pembelajaran terkait yang akan dipelajari dan siswa menanyakan tujuan pembelajaran yang mereka kurang di pahami. Setelah itu guru memberikan tugas gerak dalam bentuk permainan dalam pemanasan yaitu lempar tangkap bola dengan menyebutkan nama salah satu temannya dan siswapun melakukan tugas gerak (pemanasan) yang sudah diperintahkan oleh guru.

Pada kegiatan inti, guru menugaskan siswa melakukan aktivitas permainan bolavoli mini yang dimodifikasi yaitu 4 vs 4, siswapun membuat kelompok untuk melakukan permainan bolavoli mini 4 vs 4 dengan permainan yang dimodifikasi, yaitu : a) Permainan diawali dengan melakukan servis, b) Sentuhan bola untuk setiap kelompoknya diberikan 3 kali sentuhan, c) Siswa penerima pertama, bertugas untuk melakukan passing, d) Siswa penerima kedua, bertugas untuk mengumpan, e) Siswa ketiga, bertugas untuk memukul atau melewatkan bola ke daerah permainan lawan untuk mencetak poin atau angka untuk timnya. Setelah itu guru mengumpulkan siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait yang mereka lakukan dalam permainan bolavoli mini, siswapun bertanya (terkait yang sukar dilakukan, tujuan permainan dan mengenai cara melakukan servis, operan, dan pukulan dalam permainan bolavoli mini. Setelah itu guru memberikan tugas latihan cara melakukan servis, operan, dan pukulan terhadap siswa yang masih gagal melakukan gerakan tersebut dan siswapun melakukan perintah dari guru. Setelah itu guru menugaskan kembali

permainan 4 vs 4 kepada siswa dengan penyempurnaan gerak dan peraturan yang dimodifikasi, siswapun bermain kembali sesuai perintah dari guru.

Pada siklus 1 tindakan 2, kegiatan awal guru memerintahkan siswa untuk berbaris dan mengucapkan salam. Kemudian siswa berbaris dan menjawab sapaan guru, setelah itu guru memerintahkan siswa untuk berdo'a dan siswa mengikuti perintah guru untuk berdo'a, setelah itu guru menanyakan kembali pembelajaran yang sudah dipelajari dan melanjutkan pembelajaran yang belum disampaikan, siswapun menjawab apa yang guru tanyakan dan menjelaskannya dengan bahasa sendiri dalam diskusi. Kemudian guru menjelaskan tujuan pembelajaran terkait yang akan dipelajari dan siswa menanyakan tujuan pembelajaran yang mereka kurang di pahami. Setelah itu guru memberikan tugas gerak bentuk permainan dalam pemanasan yaitu bola beracun dan siswapun melakukan tugas gerak (pemanasan) yang sudah diperintahkan oleh guru.

Pada kegiatan inti, guru menugaskan siswa melakukan aktivitas permainan bolavoli mini yang dimodifikasi yaitu 5 vs 5, siswapun membuat kelompok untuk melakukan permainan bolavoli mini 5 vs 5 dengan permainan yang dimodifikasi, yaitu : a) Permainan diawali dengan melakukan servis, b) Sentuhan bola untuk setiap kelompoknya diberikan 3 kali sentuhan, c) Siswa penerima pertama, bertugas untuk melakukan passing, d) Siswa penerima kedua, bertugas untuk mengumpan, e) Siswa ketiga, bertugas untuk memukul atau melewatkan bola ke daerah permainan lawan untuk mencetak poin atau angka untuk timnya. Setelah itu guru mengumpulkan siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait yang mereka lakukan dalam permainan bolavoli mini, siswapun bertanya (terkait yang sukar dilakukan, tujuan permainan dan mengenai cara melakukan servis, operan, dan pukulan dalam permainan bolavoli mini. Setelah itu guru memberikan tugas latihan cara melakukan servis, operan, dan pukulan terhadap siswa yang masih gagal melakukan gerakan tersebut dan siswapun melakukan perintah dari guru. Setelah itu guru menugaskan kembali permainan 5 vs 5 kepada siswa dengan penyempurnaan gerak dan peraturan yang dimodifikasi, siswapun bermain kembali sesuai perintah dari guru.

Kegiatan penutup, guru menanyakan kembali pembelajaran yang telah dipelajari, siswa menanyakan kembali hal yang tidak dimengerti dalam pembelajaran permainan bolavoli mini, setelah itu guru menutup pembelajaran dan memerintahkan siswa untuk mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a, siswapun berdo'a dan dibubarkan.

2) Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (skenario pembelajaran) yang telah ditetapkan di siklus I tindakan ke-1.

3) Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus I tindakan I.

4) Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus I untuk menentukan tindakan berikutnya di siklus II.

Siklus II:

1) Perencanaan

Pada siklus II tindakan I, kegiatan awal guru memerintahkan siswa untuk berbaris dan mengucapkan salam. setelah itu siswa berbaris dan menjawab sapaan guru, setelah itu guru memerintahkan siswa untuk berdo'a dan siswa mengikuti perintah guru untuk berdo'a, setelah itu guru menanyakan kembali pembelajaran yang sudah dipelajari dan melanjutkan pembelajaran yang belum disampaikan, siswapun menjawab apa yang guru tanyakan dan menjelaskannya dengan bahasa sendiri dalam diskusi. Setelah itu guru menjelaskan tujuan pembelajaran terkait yang akan dipelajari dan siswa menanyakan tujuan pembelajaran yang mereka kurang di pahami. Setelah itu guru memberikan tugas gerak dalam bentuk permainan dalam pemanasan yaitu kucing garis dan siswapun melakukan tugas gerak (pemanasan) yang sudah diperintahkan oleh guru.

Pada kegiatan inti, guru menugaskan siswa melakukan aktivitas permainan bolavoli mini yang dimodifikasi yaitu 6 vs 6, siswapun membuat kelompok untuk melakukan permainan bolavoli mini 6 vs 6 dengan permainan yang dimodifikasi,

yaitu : a) Permainan diawali dengan melakukan servis, b) Sentuhan bola untuk setiap kelompoknya diberikan 3 kali sentuhan, c) Siswa penerima pertama, bertugas untuk melakukan passing, d) Siswa penerima kedua, bertugas untuk mengumpan, e) Siswa ketiga, bertugas untuk memukul atau melewatkan bola ke daerah permainan lawan untuk mencetak poin atau angka untuk timnya. Setelah itu guru mengumpulkan siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait yang mereka lakukan dalam permainan bolavoli mini, siswapun bertanya (terkait yang sukar dilakukan, tujuan permainan dan mengenai cara melakukan servis, operan, dan pukulan dalam permainan bolavoli mini. Setelah itu guru memberikan tugas latihan cara melakukan servis, operan, dan pukulan terhadap siswa yang masih gagal melakukan gerakan tersebut dan siswapun melakukan perintah dari guru. Setelah itu guru guru menugaskan kembali permainan 6 vs 6 kepada siswa dengan penyempurnaan gerak dan peraturan yang dimodifikasi, siswapun bermain kembali sesuai perintah dari guru.

Kegiatan penutup, guru menanyakan kembali pembelajaran yang telah dipelajari, siswa menanyakan kembali hal yang tidak dimengerti dalam pembelajaran permainan bolavoli mini, setelah itu guru menutup pembelajaran dan memerintahkan siswa untuk mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a, siswapun berdo'a dan dibubarkan.

2) Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran (KBM) sesuai dengan rencana (skenario pembelajaran) yang telah ditetapkan di siklus II tindakan ke-1.

3) Observasi

Mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi penguasaan tugas gerak yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di siklus II tindakan 1.

4) Refleksi

Mengevaluasi secara total berkenaan dengan proses dan hasil yang dicapai pada siklus II tindakan I sudah dianggap selesai, dikarenakan perolehan nilai semua siswa sudah memenuhi syarat diatas KKM sekolah.

G. Instrumen Penelitian

Ihsan Teja Sukmana, 2018

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLAVOLI MINI MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN

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

Instrumen utama yang menjadi alat pengumpul data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti itu sendiri. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 147) ”Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam”. Jadi menurut pengertian tersebut instrumen penelitian adalah alat bantu digunakan dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah. Selain itu, peneliti juga menggunakan instrumen-instrumen lain sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian.

a. Instrumen penilaian

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan keterampilan bermain bolavoli mini melalui modifikasi permainan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrument pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*).

Menurut Oslin dkk. (dalam Metzler 2000, hlm. 428) mengemukakan :

Develoved tht Game Performance Assesment Instrument (GPAI) specifically for use with the Tactical Games model. Described earlier in this chapter, the GPAI is essentially a performance scoring system that a teacher can use to observe and assess various components of games performance to determine if students are making and executing tactical decisions during game play.

Mengembangkan GPAI khusus untuk digunakan dengan model permainan taktis. GPAI pada dasarnya adalah sistem penilaian kinerja yang dapat digunakan seorang guru untuk mengamati dan menilai berbagai komponen kinerja permainan untuk menentukan apakah siswa tersebut membuat dan melaksanakan keputusan taktis selama permainan.

Dari pendapat di atas, bahwa GPAI dapat di sesuaikan dengan tingkat keterampilan gerak dari materi pelajaran yang diberikan serta bebas menentukan tugas gerak mana yang akan diberi penilaian untuk dijadikan bahan evaluasi pembelajaran yang akan ditingkatkan selanjutnya. Berikut ini adalah komponen-komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian :

Tabel 3.1

Komponen GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*)

Oslin dkk. (1997, hlm. 220)

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
Keputusan yang diambil (<i>Decision Marking</i>)	Membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.
Melaksanakan keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	Penampilan yang efisien dari kemampuan teknik dasar.
Penyesuaian (<i>Adjust</i>)	Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan pada permainan.
Melindungi (<i>Cover</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola
Memberi dukungan (<i>Support</i>)	Memposisikan pergerakan bola pada posisi menerima ketika teman memiliki bola.
Menjaga/menandai (<i>Guard/Mark</i>)	Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola.
Perlindungan (<i>Base</i>)	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola

Dari ketujuh komponen GPAI tersebut, peneliti mengidentifikasi yang akan diaplikasikan kedalam permainan bolavoli untuk meningkatkan keterampilan bermain bolavoli, dalam hal ini peneliti fokus dalam tiga komponen menurut Oslin dkk. (1997, hlm. 225) yaitu : keputusan yang diambil (*Decision Marking*), melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*) dan Penyesuaian (*Adjust*)

Tabel 3.2

Aspek yang diambil dari beberapa komponen

Komponen penampilan bermain	Kriteria
-----------------------------	----------

1. Keputusan yang di ambil (<i>Decision marking</i>)	Siswa membuat pilihan tepat ketika melewati bola melewati atas net.
2. Melaksanakan keterampilan (<i>skill execution</i>)	Siswa mampu melewati bola melewati atas net dengan melakukan servis.
3. Penyesuaian (<i>Adjust</i>)	Siswa dapat mengendalikan bola ketika mengoper dan menerima operan bola.

Tabel 3.3

Format Lembar Observasi Bolavoli

Oslin dkk. (1997, hlm. 225)

<i>Names</i>	<i>Decision Making</i>		Skill Execution		<i>Adjust</i>	
	A	IA	E	IE	A	IA

Tabel 3.4

Lembar Observasi Bolavoli

Keterangan : A = Sesuai E = Efisien

IA = Tidak sesuai IE = Tidak Efisien

Penilaian performance : (keputusan yang diambil (*DMI*) + melaksanakan keterampilan (*SEI*) + penyesuaian (*AI*) : 3 (jumlah komponen yang digunakan)

Nilai Akhir : $\frac{\text{Nilai Performance Siswa}}{10} \times 100$

b. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti berupa foto–foto dan video ketika proses pembelajaran berlangsung, absensi siswa untuk mengetahui nama

No	Nama	Keterlibatan Permainan	Keputusan Yang Diambil		Melaksanakan Keterampilan		Penyesuaian		Jumlah	Nilai
			A	IA	E	IE	A	IA		
1.										
2.										
3.										

dan jumlah anak.

c. Catatan data 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 pengamatan observer selama pembelajaran berlangsung, hal-hal yang diamati oleh observer selama pembelajaran baik itu mengenai kinerja guru, pemberian materi, *feedback* yang diberikan anak terhadap pembelajaran yang diberikan, dan lain-lain dicatat oleh observer dalam catatan data lapangan.

Tindakan	:	
Hari/tgl	:	
Waktu	:	
Pengajar	:	
		
		
		

Bagan 3.1 Format Catatan Data Lapangan

H. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan dan disusun melalui teknik pengumpulan data yang meliputi: sumber data, jenis data, teknik pengumpulan data dan teknik analisa data. Dalam penelitian tindakan kelas ini instrumen yang digunakan adalah observasi/pengamatan untuk guru, catatan lapangan, dan lembar observasi digunakan oleh kolaborator untuk mengamati guru pada saat KBM berlangsung.

1. Sumber Data: Yang menjadi data dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Cikedokan IV, Kabupaten Garut
2. Pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan 2 (dua) siklus dengan masing-masing siklus pertama terdiri dari 2 kali tindakan dan siklus kedua 1 kali tindakan. Tiap tindakan waktunya 2 x 35 menit. Masing-masing siklus dilaksanakan dan dilengkapi dengan instrumen atau alat observasi. Siklus pertama dirancang dengan dasar refleksi awal, selanjutnya siklus kedua didasarkan atas refleksi siklus pertama.

I. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian memakai analisis kualitatif dan kuantitatif karena data angka dan berupa kata-kata (narasi) untuk melihat kecendrungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran. Proses analisis dimulai dari awal sampai akhir pelaksanaan tindakan. Data yang terkumpul dapat dianalisis dari tahap orientasi sampai tahap akhir dalam pelaksanaan tindakan dengan disesuaikan pada karakteristik, fokus masalah, serta tujuan. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu.

Hasil evaluasi belajar siswa didapatkan dari tes kinerja siswa, berikut perhitungan kinerja siswa berdasarkan GPAI :

Tabel 3.4

Penilaian GPAI

Metzler (2000, hlm. 426)

Indeks	Cara Menghitung
Keterlibatan Permainan	Jumlah keputusan tepat yang dibuat + Jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat + Jumlah keterampilan efektif + Jumlah keterampilan tidak efektif + Jumlah gerakan penyesuaian yang tepat
Keputusan yang diambil <i>Decision Making Index (DMI)</i>	Jumlah keputusan tepat yang dibuat + Jumlah keputusan yang tidak tepat dibuat
Melaksanakan keterampilan <i>Skill Execution Index (SEI)</i>	Jumlah eksekusi keterampilan efisien + Jumlah eksekusi keterampilan tidak efisien
Penyesuaian <i>Adjust Index (AI)</i>	Jumlah penyesuaian sesuai + Jumlah penyesuaian tidak sesuai
Kinerja permainan <i>Game performance</i>	$(DMI + SEI + AI) / 3$

$$\text{Nilai Akhir} : \frac{\text{Nilai Performance Siswa}}{10} \times 100$$